JUNI 2002

Artikel-Nr. 3201540 | Ausgabe 03/02 | Jahrgang 14

Club Nintendo®

KOSTENLOS FÜR ALLE NINTENDO-FANS!

Shigeru Miyamotos neues Meisterwerk ist endlich da!

NBA Courtside 2002

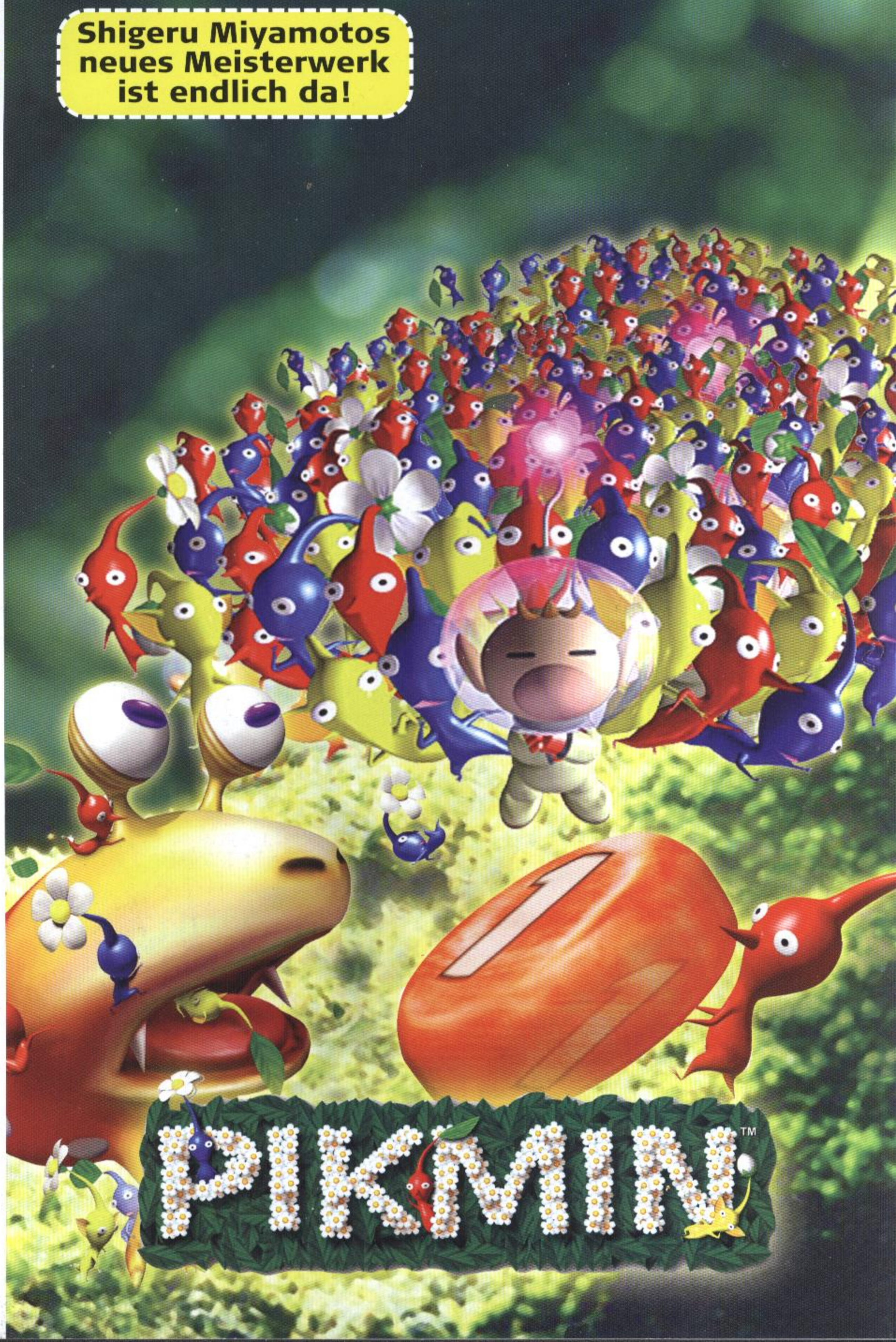
Der Basketball-Hammer im Test

Spider-Man: The Movie

Der Kino-Hit für euren GameCube

Star Wars

Angriff der Klonkrieger



NINTENDO GAMECUBE™

SUPER SMASH BROS. Melee

Über 20 Gegner.
Keine Krankenschwester.

Life's a game

www.nintendogamecube.de

Willkommen im Club

Zum Start des *Nintendo GameCube* war zwar jedem klar, dass der handliche Power-Würfel ein großer Erfolg wird, doch dass in Europa innerhalb nur einer Woche nach Verkaufsstart über 400.000 Konsolen über die Ladentheke gingen, hat auch uns vom Hocker gerissen. Nicht nur der konkurrenzlos günstige Preis der Hardware und das größte Spiele-Angebot, das es jemals zu einem Konsolen-Launch gab, sorgten bei Gamern europaweit für Freude. Vor allem die durchgehend hohe Qualität der erhältlichen Games überzeugte auf der ganzen Linie. Hauseigene Hits wie **Luigi's Mansion** oder **Wave Race: Blue Storm** waren besonders begehrt, doch auch Third-Party-Kracher wie etwa **Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron 2**, **Tony Hawk's Pro Skater 3** und **FIFA Fußball WM 2002** standen in der Gunst der Käufer ganz oben.

Nintendo dominiert die E3

Die Electronic Entertainment Expo 2002, welche im sonnigen Los Angeles stattfand, war auch dieses Jahr für einige Sensationen gut. Gerade auf Nintendos gigantischem Messestand jagte ein Highlight das andere. Daher war es auch nicht verwunderlich, dass der Großteil der Messe-Besucher vor allem von Nintendos Software-Angebot angetan war. *GameCube*-Hits wie zum Beispiel **Super Mario Sunshine**, **Metroid Prime**, **Wario World** und **Mario Party 4** sorgten für Beifall. Doch auch *Game Boy Advance*-Kracher wie **Golden Sun 2: The lost Age** und **Yoshi's Island** begeisterten das Fach-Publikum. In unserem dreiseitigen E3-Special nehmen wir die Zukunft der Videospiele genauer unter die Lupe!

VIEL SPASS BEIM SPIELEN!
EUER

CLUB NINTENDO TEAM

NINTENDO GAMECUBE

Pikmin

Shigeru Miyamotos bekannteste Kreation ist sicherlich unser aller Lieblings-Held Mario. Mindestens genauso beliebt wie der beleibte Klempner, dürften schon bald Captain Olimar und die Pikmin werden. Wieso das so ist, erfahrt ihr in unserem ausführlichen Riesentest!

SEITE 22

Inhalt

GAME BOY ADVANCE

Charts 46
Lexikon 54

TESTS

Angriff der Klonkrieger 50
Biene Maja 47
Britney's Dance Beat 52
V-Rally 3 48

TIPPS & TRICKS HOTLINE

GAMECUBE

Pikmin 61
Star Wars: Rogue Leader 61
Super Smash Bros. Melee 60
Wave Race: Blue Storm 61

GAME BOY ADVANCE

Britney's Dance Beat 61

RUBRIKEN

Editorial 3
Inhalt 4
Leserbriefe 62
Mini-Poster NBA Courtside 2002 ..... Heftmitte
Mini-Poster Spider-Man - The Movie ..... Heftmitte
Vorschau 65
Gewinnspiel 58

Pikmin

Kapitän Olimar und die genialen Pikmin starten nun auch hierzulande voll durch. Auf vielfachen Wunsch haben wir dem Text extra viel Platz spendiert, denn nur so können wir den zahllosen, innovativen Ideen gerecht werden, die in diesem Jahrhundert-Spiel stecken!

SEITE 22

NBA Courtside 2002

Eines der besten Basketball-Games aller Zeiten und natürlich exklusiv für euren *GameCube*. Noch nie wurde der beliebte Sport so realistisch auf eine Spielkonsole umgesetzt. Einfach genial!

SEITE 26

Tolle Tipps!

Auf zwei Seiten präsentieren wir euch die neuesten Cheats und Tipps zu aktuellen Hits für *Game Boy Advance* und nun dürft ihr unsere Hilfestellung auch für die brandneuen *GameCube*-Titel in Anspruch nehmen!

AB SEITE 60

Nintendo Spieleberatung
0190 – 00 00 00
(1,51 pro Anruf)
Mo.-Fr. 13:00 bis 17:00 Uhr

Nintendo Konsumentenberatung
0180 – 500 58 06
(0,12 pro Minute)
Mo.-Fr. 13:00 bis 17:00 Uhr
Homepage:
www.nintendo.de
Redaktionsfax: **0 60 26 - 95 03 08**

Nintendo GameCube Helpline
0190 - 91 20 20
(legion / 1,24 pro Minute)
Nähere Infos unter:
www.nintendo.de

Turok Evolution

Schon zu Zeiten des *Nintendo 64* gehörten die beliebten Turok-Module in jede Sammlung. Nun steht ein weiteres Abenteuer des Dinosaur Hunters in den Startlöchern und wird ab September auf dem *Nintendo GameCube* für Furore sorgen. Wir haben euch auf zwei Seiten bereits die wichtigsten Infos zum Edel-Shooter zusammengetragen. Viel Spaß damit!

SEITE 18

Electronic Entertainment Expo 2002

Ende Mai war es wieder so weit! Die Electronic Entertainment Expo 2002 (E3 2002) öffnete ihre Pforten und wie jedes Jahr konnte vor allem Nintendo mächtig überzeugen. Auf der wohl wichtigsten Computer- und Video-Spiel-Messe der Welt, konnte man sich schon jetzt ein Bild von den kommenden Nintendo-Hits machen!

SEITE 8

Eternal Darkness: Sanity's Requiem

Die Videospielwelt stand Kopf, als zum ersten Mal Details zu diesem mehr als außergewöhnlichen Horrorkracher bekannt wurden. Endlich steht der potenzielle Hit vor der Vollendung und kann schon jetzt in allen Belangen voll überzeugen. Zeit, euch einen ersten Einblick zu gewähren!

SEITE 16

Club

REPORTAGEN

Der GameCube erobert Europa.....6
Electronic Entertainment Expo 8
Nintendovip.com.....11
Consumer Service.....59

NINTENDO GAMECUBE

Charts 14
Lexikon 44

NEWS

Eternal Darkness 16
Jimmy Neutron.....20
Turok Evolution.....18
Vexx 15

TESTS

18 Wheeler.....32
Agent im Kreuzfeuer 38
Disney's Tarzan: Freeride.....43
F1 2002.....37
FIFA 2002 40
Lost Kingdoms 42
NBA Courtside 2002.....26
Pikmin.....22
Spider-Man: The Movie 30

GAME BOY COLOR

Charts.....56

TESTS

Dragon Ball Z.....57

Nintendo Computer Helpline
0190 – 10 10 00
(legion/ 0,62 pro Minute)

Nähere Infos unter: www.nintendo.de

Nintendo Fax-Abruf
0190 – 17 00 00
(talkline/ 0,62 pro Minute)

Nähere Infos unter: www.nintendo.de

Der

Niemand hat daran gezweifelt, dass der GameCube ein echter Hit wird. Dass aber schon nach einer Woche über 400.000 Nintendo-Fans zugriffen, ist wirklich rekordverdächtig!

In der Überschrift handelt es sich übrigens um keinen Druckfehler! Innerhalb von nur einer Woche nach dem Launch wurden in Europa über 400.000 *GameCube* gekauft und täglich werden es mehr. Da sich ja wirklich eine Menge Nintendo-Fans lange vorher ihren *Cube* per Vorbestellung gesichert hatten, konnte man den phänomenalen Erfolg allerdings schon etwas vorausahnen. Wer beim *Cube*-Verkaufsstart in diversen Geschäften unterwegs war, hatte ja die Möglichkeit, sich selbst ein Bild davon zu machen. Leer gefegte *GameCube*-Regale, wohin man nur sah. „Ich stell da jetzt nur noch die *GameCube*-Paletten hin, weil es einfach zu schnell geht. Ich hab jetzt zwei Mal das Regal mit der neuen Konsole voll gemacht und immer war nach einer Stunde das ganze Regal leer. Die Arbeit spar ich mir!", erklärte uns ein Mitarbeiter einer bekannten Warenhaus-Kette. Michael Wedler, Produktmanager Saturn, war auch ganz von den Socken: „Sensationell! So einen gigantischen Start einer Videospiel-Konsole haben wir schon lange nicht mehr in unserem Hause erlebt. Den Durchverkauf der Hardware, einschließlich Zubehör und Software, kann man nur als gigantisch bezeichnen." Der *GameCube* ist die günstigste Next-Generation-Konsole und bietet zudem das größte Start-Software-Angebot überhaupt. Logisch, dass da ein enormer Bedarf besteht. Wer noch keinen *GameCube* hat, braucht dennoch keine Angst zu haben, denn trotz der enormen Nachfrage ist der Nachschub gesichert. Man hat sich gut vorbereitet und konnte auch in den Wochen nach dem Launch genügend Exemplare des begehrten Würfels ausliefern. Sehr interessant ist übrigens folgende Tatsache: Das Durchschnittsalter der *GameCube*-Käufer beträgt 23 Jahre! Womit nun endgültig bewiesen wäre, dass sich

Die ersten 99 Käufer konnten Luigi's Mansion gratis abstauben. Eine coole Idee, oder?

ATC brachten die Menge zum Toben. Die routinierte Darbietung war echt klasse!

Ein Glückspilz hat jetzt übrigens diesen von ATC signierten Cube im Zimmer stehen.

Nintendo GAMECUBE erobert Europa!

Ein Riesenandrang herrschte nicht nur hier in Berlin. In Essen ging auch ganz schön die Post ab.

Kaum zu glauben, dass so ein kleiner Hightech-Würfel einen so großen Rummel auslöst.

der *GameCube* bei sämtlichen Altersgruppen großer Beliebtheit erfreut.

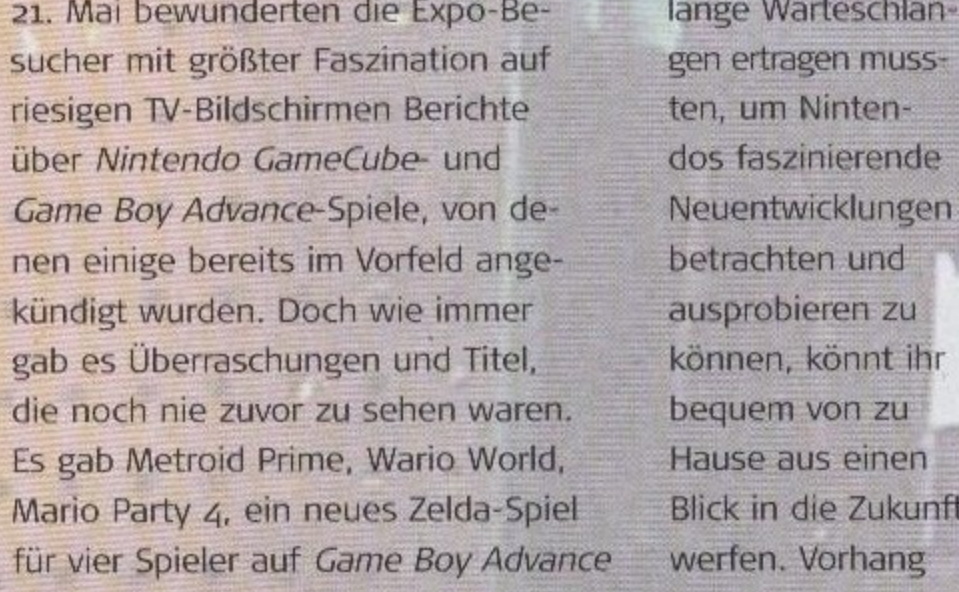
Die Party des Jahres

Der Launch einer neuen Nintendo-Konsole ist natürlich etwas ganz Besonderes. Deshalb muss man so ein Ereignis auch gebührend feiern! So ließ man in Berlin und Essen in der Nacht vom 2. auf den 3. Mai zwei fette Partys steigen – ganz nach dem Motto „Life's a game"! Dass dort so richtig schön die Post abging, ist ja wohl Ehrensache. In Berlin etwa führte Bravo TV-Star Collien durch den Abend, und als ob das nicht schon cool genug wäre, traten auch noch die Chartstürmer ATC auf und gaben ihren neuesten Hit zum Besten. Es gab noch eine weitere Mega-Überraschung: Die ersten 99 *GameCube*-Besitzer bekamen den Gruselspaß Luigi's Mansion geschenkt – da lohnte es sich auf jeden Fall, sich ins Kassengewühl zu stürzen! Natürlich wollte jeder zu den Ersten gehören, und wie ihr auf unseren Bildern sehen könnt, war der Andrang mehr als riesig. Den frisch gebackenen *Cube*-Besitzern stand die Freude ins Gesicht geschrieben. „Ich kann's immer noch nicht glauben – endlich hab ich meinen *Cube*! Jetzt geh ich erst mal heim und spiel die ganze Nacht durch!", frohlockte Stefan Lingener, einer der ersten *GameCube*-Besitzer. Spätestens seit der Cube Club Tour wissen wir ja, dass Nintendo immer für Mega-Partys gut ist, aber mit diesem Ereignis hat man sich wirklich selbst übertroffen! Fazit: Der *Nintendo GameCube* legte einen phänomenalen Start hin und eine goldene Zukunft ist dem schmucken Wunderwürfel jetzt schon sicher.

Electronic E

Ende Mai öffnete die E3 ihre Pforten, um der Fachwelt einen Einblick in die Zukunft der Videospiele zu gewähren. Wie schon im letzten Jahr war Nintendo mit seinen *GameCube*- und *GBA*-Titeln der Star der Show!

Einmal pro Jahr treffen anlässlich der E3-Spiele-Expo in Los Angeles, der größten und glamourösesten Videogame-Messe weltweit, sämtliche Vertreter der Videospiele-Industrie zusammen. Hier lüften die großen Hersteller das Geheimnis um ihre neuesten Produkte und Tausende glücklicher Besucher können erstmals eine Vielzahl brandneuer Spiele sehen und ausprobieren. Wie jedes Jahr trat Nintendo mit dem Motto „Ich kam, sah und siegte" auf. Anlässlich einer Pressekonferenz am 21. Mai bewunderten die Expo-Besucher mit größter Faszination auf riesigen TV-Bildschirmen Berichte über *Nintendo GameCube*- und *Game Boy Advance*-Spiele, von denen einige bereits im Vorfeld angekündigt wurden. Doch wie immer gab es Überraschungen und Titel, die noch nie zuvor zu sehen waren. Es gab Metroid Prime, Wario World, Mario Party 4, ein neues Zelda-Spiel für vier Spieler auf *Game Boy Advance* und – last, but not least, in einem unübertroffenen Finale – Super Mario Sunshine und The Legend of Zelda für *Nintendo GameCube* zu sehen, das auf der Bühne von niemand Geringerem als Mr. Mario selbst, von Shigeru Miyamoto, vorgestellt wurde. Während die Besucher der E3 unglaubliche Menschenmengen und lange Warteschlangen ertragen mussten, um Nintendos faszinierende Neuentwicklungen betrachten und ausprobieren zu können, könnt ihr bequem von zu Hause aus einen Blick in die Zukunft werfen. Vorhang auf für die kommenden Mega-Hits.



Der Messestand von Nintendo war der wohl beliebteste überhaupt. Dank Videospiele-Stars wie Link, Mario und Fox McCloud gab es viel zu sehen.

INFO

1080°: White Storm

Mit seiner einzigartigen Tradition authentischer Snowboarding-Action sorgt 1080°: White Storm für beste Unterhaltung auf dem *Nintendo GameCube*. Meistert die wirklichkeitsgetreuen Gesetze des Snowboards und ein gänzlich neues Tricksystem mit all euren Lieblingshelden wie Kensuke, Rob und Dion! Navigiert durch überraschende Lawinen, Felsspalten und unterschiedliche Wetterbedingungen, die das Snowboarden beeinflussen und neue Wege eröffnen können! Bewältigt Sprünge aller Art und vollführt knifflige Kombos! Doch es ist Vorsicht geboten, denn bei einem beeindruckenden Stunt könnte möglicherweise das Board zerbrechen und das wäre wirklich katastrophal!

Eternal Darkness: Sanity's Requiem

In einer Geschichte, die Zeit und Raum überwindet, führt Eternal Darkness: Sanity's Requiem zwölf steuerbare Figuren ein, die die Geheimnisse um die Geschichte der Menschheit enthüllen. Man liefert sich Kämpfe mit den der jeweiligen Epoche entsprechenden Waffen und steuert Spielfiguren, von einem Zenturio im alten Rom bis zu einer reizenden Blondine im Jahr 2000. Das Spiel bietet eine revolutionäre Animations-Engine, die Figuren dank faszinierender 3D-Grafiken zu erstaunlich lebensnahen Charakteren erweckt. Dazu kommen eine gespenstische musikalische Untermalung und geheimnisvolle, atmosphärische Klänge, die dieses Spiel zu einem unübertroffen spannenden Gruel-Abenteuer machen!

Super Mario Sunshine

Ein geheimnisvoller Doppelgänger hat Mario seine Ferien verdorben, und es liegt nun an dir, wieder Ordnung auf der Insel herzustellen. Der viel umjubelte Spiele-Designer Shigeru Miyamoto bringt erstmals seine berühmteste Kreation auf den *Nintendo GameCube* – in eine verblüffende 3D-Welt mit beeindruckenden Umgebungen, kniffligen Rätseln und gefährlichen Fallen. Mit der neuen Wasserpumpe von Mario könnt ihr Schmutz beseitigen oder auf einem Wasserstrahl dahinsegeln, doch auch die herkömmlichen Bewegungen stehen zur Auswahl: Springen, Hüpfen, Laufen, Rutschen und Klettern. Besucht darüber hinaus Yoshi, Toad und eine große Vielzahl anderer Freunde, die euch schon aus früheren Mario-Hits bekannt sein dürften!

ntertainment Expo 2002

GAMECUBE-HITS

Animal Crossing

Gründet mit Animal Crossing auf eurem *Nintendo GameCube* eine echte, lebende virtuelle Gemeinde. Besorgt euch einen Job, kauft ein Haus und tretet mit anderen Dorfbewohnern in Kontakt (die von anderen Spielern gesteuert werden können). Wenn ihr Animal Crossing mit dem *Game Boy Advance* verbindet, könnt ihr zudem auf eine ferne Insel reisen und exotische Dinge finden. Animal Crossing unterstützt darüber hinaus den e-Reader – zieht einfach Animal-Crossing-e-Reader-Karten durch, um Gegenstände oder Nachrichten von Spielfiguren zu erhalten. Ihr könnt sogar einen *NES*-Klassiker auf den *GBA* herunterladen, dann die Verbindung trennen und das Spiel mitnehmen.

Mario Party 4

Mit Mario Party 4 kommt die Multiplayer-Verrücktheit auf den *Nintendo GameCube*, wozu 50 brandneue Minispiele und abwechslungsreiche 3D-Spielbretter zählen. Zu den neuen Funktionen gehören das Mini-Giant-System, bei dem eure Spielfigur schrumpfen oder wachsen kann, um unterschiedliche Bereiche des Spielbretts erreichen und spezielle Ereignisse auslösen zu können, sowie Tag Battle, bei dem die Spieler in Zwei-Mann-Teams beim Sammeln der Sterne gegeneinander antreten können. Wählt eure Lieblingsfigur von Nintendo und erkundet die unübertroffene Vielfalt an Spielen - für einen bis vier Spieler!

Metroid Prime

Die Weltraumpiraten haben ihre alten Tricks nicht verlernt, doch die Metroiden-Jägerin Samus hat eine neue Lebensperspektive gewonnen. Erstmals seht ihr die Welt durch die Augen von Samus, die ein neues Abenteuer auf dem Planeten Tallon IV in Angriff nimmt. Verwendet neue Weltraumanzüge, um besondere Fähigkeiten zu erlangen, und wechselt zwischen den Visieren, um die Umgebung zu durchforsten. Nicht zu vergessen der Morphball-Modus von Samus, durch den sich die Spielperspektive ändert, in dem das Geschehen aus der Third Person-Perspektive zu sehen ist. Metroid Prime bietet zudem viele bekannte Waffen, wie etwa Wave Beam und Freeze Beam.

Star Fox Adventures: Dinosaur Planet

Erstmals lässt Fox McCloud in einem brandneuen Abenteuer seinen Arwing zurück und begibt sich auf den *Nintendo GameCube*. Erkundet eine große 3D-Welt voll fremder Umgebungen, Rätsel und Action, während ihr versucht, einen prähistorischen Planeten zu retten. Erlernt die Geheimnisse einer mystischen Zivilisation, und bekämpft die Feinde, ohne – dank des intuitiven Zielsystems – auch nur ein Ziel zu verfehlen. Überwindet zudem Land, Wasser und Raum mit dem bewährten Space Fighter Arwing von Fox. Dank einer faszinierend realistischen Grafik, Musik und Sound wie aus einem Film mit echten, gesprochenen Dialogen bietet euch Star Fox Adventures ein Erlebnis, das alles in den Schatten stellt.

Wario World

Begleitet Wario bei seiner ersten Rolle auf dem *GameCube* in einem verrückten 3D-Actionspiel. Tief im Keller seiner Burg verwandelt ein geheimnisvoller schwarzer Juwel, der unter Warios Schätzen verborgen ist, die gesamte Beute in gefährliche Monster. Damit sich das Leben auf der Burg wieder normalisieren kann, muss Wario ein merkwürdiges Parallel-Universum betreten. Er kann laufen, springen, schlagen und fast alles fassen und somit selbst Gegenstände schwingen und diese zum Öffnen neuer Bereiche oder zum Bekämpfen der Feinde verwenden. Erlebt eine neue Art von Actionspiel, wenn Wario World erscheint!

The Legend of Zelda (vorläufiger Name)

Im jüngsten Abenteuer Legend of Zelda, dem ersten Spiel für *Nintendo GameCube*, eilt Link seiner verschollenen Schwester zu Hilfe. The Legend of Zelda für *Nintendo GameCube* bietet einen einzigartigen, neuen Animationsstil und baut das revolutionäre Spielprinzip von Ocarina of Time weiter aus. Der Ausdruck der Spielfiguren ändert sich ständig – sie können lachen, weinen und Ärger oder Überraschung zeigen. Eine Vielzahl an Aktionen und lebhaftere, ausdruckstärkere Figuren dürfen auch nicht fehlen. Die enorme Grafikpower des Nintendo GameCube ermöglicht eine grafische Qualität, die eher an einen Zeichentrick-Film, als an ein Videospiel erinnert. Ein Meisterwerk!

INFO

GAME BOY ADVANCE-HITS

Yoshi's Island: Super Mario Advance 3

Der *Super Nintendo*-Klassiker kehrt zurück – doch diesmal ist er tragbar! Nehme es in diesem lustigen Spiel gemeinsam mit Yoshi und allen seinen bunten Freunden gegen Kamek und Baby Bowser auf, um die getrennten Babys Mario und Luigi wieder zusammen zu bringen. Führt Yoshi mit dem kleinen Mario auf seinem Rücken über die gefährliche Landschaft der Insel. Ein unglaublich abgedrehtes Kultspiel erwartet euch – nur für *GBA*!

Metroid Fusion

Erlebt Samus, wie man sie noch nie zuvor gesehen hat. Metroid Fusion ist ein Spiel voller Action und Spannung. Auf ihrem Weg zum Planeten SR388 wird Samus von einer unbekannten Lebensform attackiert – einem Parasiten namens „X" –, die an ihrem Körper nagt. An dieser Stelle kommt ihr ins Spiel – ein Spiel, das vom selben Team entwickelt wurde, das auch die früheren Metroid-Spiele entworfen hat. Ein grandioser Klassiker kehrt zurück!

The Legend of Zelda GBA

Ein Spiel-Modul mit nicht nur einem, sondern zwei Zelda-Spielen! In A Link to the Past – der vollständige, klassische *Super Nintendo*-Titel – reist Link bei seinen Bemühungen zur Rettung von Prinzessin Zelda in die Schattenwelt, wo er Ganon besiegt und wieder Frieden in das Land Hyrule bringt. Das zweite Spiel, Four Swords ist ein gänzlich neues Multiplayer-Spiel der Zelda-Serie! Zwei bis vier Spieler können sich den Gefahren in mehreren Kerkern stellen.

Golden Sun: The Lost Age

The Lost Age setzt dort an, wo Golden Sun aufgehört hat, mit Figuren aus dem Originalspiel, die gemeinsam die Zerstörung der Welt verhindern wollen. Auch neue Gesichter kommen zum Team hinzu und bringen neue Fähigkeiten ein, und ihr benötigt alle nur erdenkliche Hilfe, um die schwierigen Rätsel zu lösen, die eure Psynergy auf die ultimative Probe stellen. Übrigens: Nicht nur in puncto Grafik stellt man den Vorgänger in den Schatten.

Pokémon (Arbeitstitel)

Die Pokémon-Serie entwickelt sich ebenso wie die Pokémon selbst immer weiter. Nach vielen Abenteuern auf *Game Boy* und *Game Boy Color* ist Pokémon nun von seinem Auftritt auf dem *Game Boy Advance* beseelt. Die neue Welt von Pokémon auf *Game Boy Advance*, die in Europa im Jahr 2003 herauskommen soll, wird eine brandneue Umgebung, männliche und weibliche Trainer sowie Dutzende neuer Charaktere aufweisen.

INFO

WAS GAB ES SONST NOCH?

Zwei Systeme sind besser als eines ...

Das *Nintendo GameCube-Game Boy Advance*-Link Cable hatte auf der E3 seinen ersten wirklich großen Auftritt. Mit Animal Crossing sahen die E3-Besucher, wie man die beiden Konsolen verbinden und ganze *NES*-Klassiker auf den *Game Boy Advance* herunterladen kann, um auf einem Handheld-Gerät unterwegs auf die Unterhaltung nicht verzichten zu müssen – und Informationen, Gegenstände und sogar Musik zwischen *GameCube* und *Game Boy Advance* austauschen zu können, indem man Karten durch den *Game Boy Advance*-e-Reader zieht. Ein neu angekündigtes Zubehör für den *Game Boy* sorgte für weitere Aufregung: Das Game Eye erlaubt es den Spielern, in Spielen wie Stage Debut für *Nintendo GameCube* den Spielecharakteren ihr eigenes Gesicht zu verleihen. Und das ist noch nicht alles, denn derzeit werden mehr als 20 Spiele mit Link-Cable-kompatiblen Funktionen entwickelt.

INFO

WWW.NINTENDO-EUROPE.COM/E3

Wir haben eine riesige Menge Infos, Videos und Screenshots von der E3 für euch zusammengetragen – beeindruckende Berichte von Zelda, Mario, Metroid und vielen anderen Spielen – und all das ist nur einen einfachen Mausklick von euch entfernt. Surft doch einfach mal bei www.nintendo-europe.com/e3 vorbei und seht schon jetzt, was die Zukunft der Videospiele für euch bereithält!

Mario ist ganz stolz auf die zahlreichen Nintendo-Hits, welche die Videospiele-Welt revolutionieren werden.

Nintendovip.com

Auch du kannst dazugehören!

Ein echter VIP zu sein, ist schon was Feines. Ein echter Nintendo VIP zu sein, ist aber noch viel besser!

Dass man sich im Hause Nintendo immer was Neues einfallen lässt, um die Spielergemeinde glücklich zu machen, ist ja schon lange bekannt. Der neueste Geniestreich stellt jedoch alles bisher Dagewesene locker in den Schatten. Da Nintendo-Fans etwas ganz Besonderes sind, muss man sie doch auch so behandeln, oder? Genau wie einen echten VIP (Very Important Person) eben – einen Nintendo VIP! Ein Nintendo VIP zu werden, ist ganz einfach. *GameCube*-Hardware und Software liegt neuerdings eine VIP-Karte bei, sozusagen eure Eintrittskarte für den exklusiven Nintendo-VIP-Service! Daraufbefindet sich ein ganz spezieller PIN-Code, mit dem ihr eure Nintendo-Produkte auf der www.nintendovip.com registrieren lassen könnt – das war es auch schon! Wer sich registriert, hat Zugriff auf eine Menge cooler Features, wie Bildschirmschoner, Desktop-Hintergründe, exklusive Spieleberater, einmalige Vorteile, Geschenke, die nirgends sonst zu haben sind ... Wir können jetzt noch nicht alle Geheimnisse verraten, aber Nintendo VIPs werden es als Erste erfahren, wann wir den Schleier lüften werden. In der Zwischenzeit könnt ihr eure VIP-Schatztruhe weiter auffüllen, indem ihr neue Spiele für den *Nintendo GameCube* registriert. Mit jedem neuen PIN-Code, den ihr eingebt, könnt ihr mehr Goodies freischalten. Genießt es, als VIP behandelt zu werden – und bald werdet ihr per E-Mail mehr über die Geheimnisse erfahren, die auf euch warten. Deshalb ganz schnell auf www.nintendovip.com vorbeisurfen und Mitglied der coolsten Community des World Wide Web werden. Ihr wisst ja: „Life's a game!"

Auf der coolen Webseite erwarten euch super Preise wie Bildschirmschoner, Online-Spieleberater, Desktop-Hintergründe und vieles mehr.

Auch diese drei Stars freuen sich schon auf die kommenden Goodies.

Distributed by

INFOGRAMES

NINTENDO GAMECUBE™

GAME BOY ADVANCE™

Die Prophezeiung wa
mit der Ankunft de
naht das Endd

Die gewaltigen Armeen von Licht und Schatten treffen aufeinander. Die Zukunft einer brüchigen Welt steht auf dem Spiel. Wirst Du der gute Macht folgen und in einem Wettlauf um den Weltfrieden Sonic der Superheld werden? Oder erliegst Du dem dunklen und fiesen Shadow, um die Welt in den Untergang zu führen... Entscheide Dich - aber wähle Deine Seite weise.

- 30 Action Level mit mehr als 50 Missionen · Mehrspieler-Modi mit neuen Battle Arenen und Kart Racing
- 12 Charactere inklusive Metal Sonic, Amy, Chaos Zero und den Chao Walkers .
- Verbesserter Chao Modus mit neuen Mini Games und exklusiver Verlinkung zu Deinem Game Boy Advance

Original Game © SEGA © SONICTEAM/Sega Corporation. 2001 © 2002 INFOGRAMES. All rights reserved. TM and ® are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo

CREATED BY SONIC TEAM SEGA

ng war verkündet:
nft des dunklen Igels
de dieser Welt...

guten
um

SONIC ADVENTURE 2 BATTLE

Und wo stehst Du?

GCN-Charts

1 (1)

Luigi's Mansion

Nintendo . . . . . Action-Adventure . . . . . 1 Spieler

Marios Brüderchen brilliert in diesem schaurig-schönen Gruselspaß. Knackige Rätsel, fiese Bossgegner und das gewohnt geniale Nintendo-Feeling zeichnen Luigi's Mansion aus.

2 (2)

Star Wars Rogue Squadron II

Electronic Arts . . . . . Action . . . . . 1 Spieler

Bombastische Technik und grandioses Gameplay: Das sind Zutaten, die ein gutes Spiel ausmachen. Dieser Titel bietet von beidem sehr viel. Ein Fest für jeden Spieler!

3 (-)

Super Smash Bros. Melee

Nintendo . . . . . Action . . . . . 1-4 Spieler

Der Nachfolger des *N64*-Meisterwerks schlägt auch hierzulande ein wie die sprichwörtliche Bombe. Alle Nintendo-Helden in einem Spiel – das gibt es nur hier!

4 (-)

Sonic Adventure 2: Battle

Infogrames . . . . . Rennspiel . . . . . 1-4 Spieler

Blau, flink und megacool! Der schnellste Igel der Welt feiert sein *GameCube*-Debüt und rauscht sofort auf den vierten Platz unserer Charts. Ein Pflicht-Titel für jedermann!

5 (4)

Wave Race: Blue Storm

Nintendo . . . . . Rennspiel . . . . . 1-4 Spieler

Rennspiel-Spaß mal anders – auf dem kühlen Nass geht es mindestens genauso heiß zur Sache wie auf hartem Asphalt. Nichts für schwache Nerven!

6 (-)

FIFA 2002

Electronic Arts . . . . . Sport . . . . . 1-4 Spieler

Die tolle Grafik und das geniale Gameplay begeistern Fußball-Freaks und Genre-Muffel gleichermaßen. Seid dabei, wenn es um die Weltmeisterschaft geht!

7 (5)

Tony Hawk's Pro Skater 3

Activision . . . . . Sport . . . . . 1-2 Spieler

Skateboard-Gott Tony Hawk grindet mitten in die Charts. Übrigens wurde Teil 4 für den *GameCube* vor kurzem offiziell bestätigt. Ist das nicht eine tolle Nachricht?

8 (-)

NBA Courtside 2002

Nintendo . . . . . Sport . . . . . 1-4 Spieler

Krachende Dunks und spektakuläre Rebounds gibt es hier am laufenden Band. Das Ganze kommt in einer Grafik daher, die sich wirklich gewaschen hat – nur für *GameCube*!

Termine

Welche tollen Spiele für den *Nintendo GameCube* jetzt und in Zukunft erscheinen werden, verraten wir euch in dieser Übersicht.

Aktuelle Neuheiten

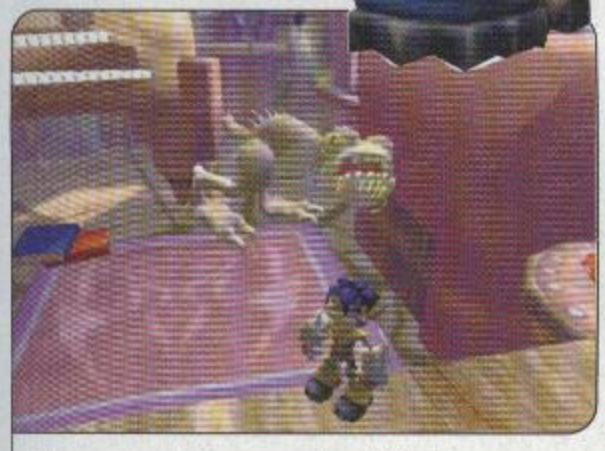
Pikmin	Strategie	**Nintendo**
Super Smash Bros. Melee	Action	**Nintendo**
NBA Courtside 2002	Sport	**Nintendo**
Spider-Man: The Movie	Action	**Activision**

Hits für 2002

Eternal Darkness	Action-Adventure	**Nintendo**
Mario Sunshine	Action	**Nintendo**
Star Fox Adventures	Action	**Nintendo**
Metroid Prime	Action	**Nintendo**

Vexx

Der mutige Vexx hat sich vorgenommen, Dark Yabu das schmutzige Handwerk zu legen. Ihr müsst ihm dabei helfen!



Dieses abgefahrene Schoßhündchen hat euch, im wahrsten Sinne des Wortes, zum Fressen gern!

Der mutige Vexx hat nur eines im Sinn. Er will den Mord an seinem Großvater um jeden Preis rächen.

Bei Acclaims Vexx handelt es sich um einen Action-Titel der ganz besonderen Art. Die gelungene Mischung aus Jump&Run- und Adventure-Elementen kommt erstaunlich erwachsen daher und bietet im Gegensatz zu anderen Genrevertretern einen eher düsteren Look. Wenn man es ganz genau nimmt, dann kann man dem Ganzen sogar einen leichten Prügelspiel-Einschlag bestätigen. Vexx greift auf ein reichhaltiges Schlag-Repertoire zurück und sogar regelrechte „Punch-Kombos" abfeuern. Ziemlich ungewöhnlich, aber dennoch sehr reizvoll. Kommen wir zur Story: Der Bösewicht Dark Yabu treibt sein Unwesen und knechtet die Bewohner von Rockhaven auf fieseste Weise. Der kleine Vexx kann sich dem Terror entziehen und schleicht sich in Yabus Heiligtum, wo die magischen Handschuhe von Astanis aufbewahrt werden – die einzig wirksame Waffe gegen Dark Yabu. Mit ihrer Hilfe will Vexx den Bösewicht ein für alle Mal vernichten und somit den Tod seines Großvaters rächen, welcher Yabu zum Opfer fiel. Vexx' Rachefeldzug führt den Spieler durch dunkle Festungen, mysteriöse Tempel, vulkanische Inseln und riesige Schlösser. Da man dieselbe Grafik-Engine verwendet, wie sie auch bei Turok Evolution zum Einsatz kam, ist die Optik natürlich erste Sahne. Trotz der enormen Detailfülle wird euch eine enorme Weitsicht geboten. Genauso riesig sind Vexx' Aktionsmöglichkeiten, denn er kann nicht nur hüpfen, schlagen und schwimmen, sondern auch an Wänden oder Felsen hochklettern. Dies ist auch bitter nötig, denn die 18 Levels bieten eine Menge knifflige Passagen, die ihr nur kletternd überwinden könnt. Wer gerne mal ein paar Freunde um die Glotze schart, darf übrigens mit bis zu vier Spielern am spaßigen Mehrspieler-Modus teilnehmen – cool, oder?

Hier versucht Vexx sich den Gegenstand zu schnappen, welchen das Monster in der rechten Hand hält. Solche abgefahrenen Szenen gibt es wirklich zuhauf. Wir freuen uns schon auf die fertige Version!

NINTENDO GAMECUBE

VEXX

Vertrieb . . . . . Acclaim
Genre . . . . . Action
Veröffentlichung . . . . . August

FAZIT

„TECHNISCH UND SPIELERISCH ÜBER JEDEN ZWEIFEL ERHABEN. DAS WIRD EIN HIT!"

Vexx™ and Acclaim ® © 2002 Acclaim Entertainment, Ltd. All rights reserved. All rights reserved. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten. VERTRIEB DURCH ACCLAIM Entertainment GMBH, Leuchtenbergring 20, 81677 München, Deutschland.

Eternal Darkness

Wenn es schon mysteriös und duster sein soll, dann bitte richtig! Das haben sich wohl die Entwickler von Eternal Darkness gedacht und ein wahres Meisterwerk geschaffen.

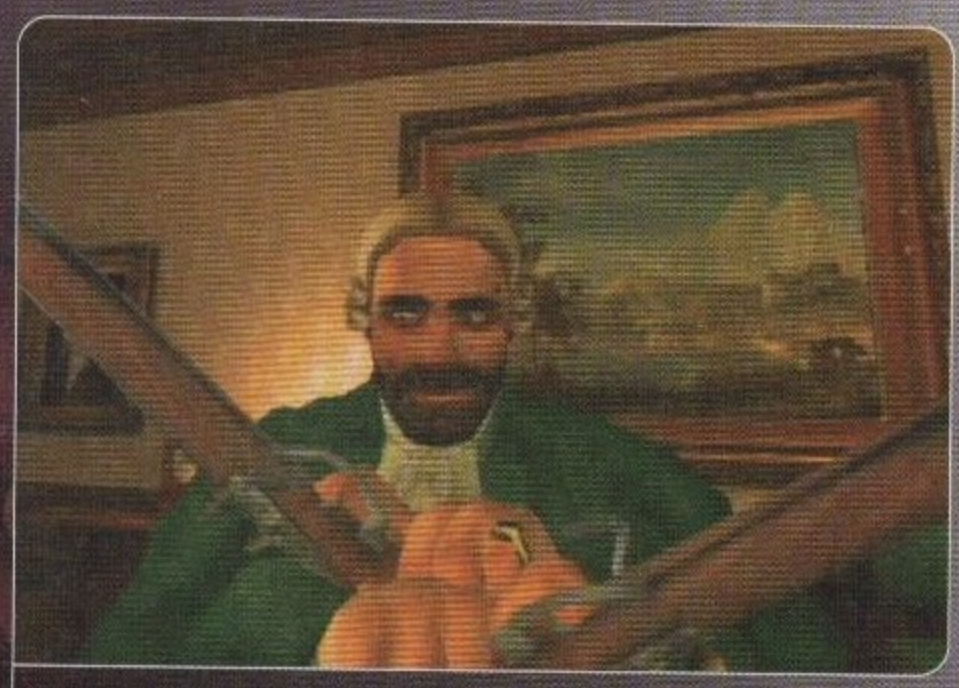
Die intensive Stimmung und die fesselnde Atmosphäre zeichnen Eternal Darkness aus.

Wir befinden uns auf Rhode Island. Der Psychologe Dr. Edward Rovias kommt auf unerklärliche Weise ums Leben. Woran ist er gestorben? Dies fragt sich vor allem die Enkelin des Verstorbenen. Alexandra fährt nach Rhode Island, um Antworten zu finden. Das hätte sie mal schön lassen sollen, denn jetzt geht der Ärger erst richtig los. Die fesche Alexandra wird wirklich einige interessante Dinge herausfinden und wahrscheinlich erfährt sie sogar mehr, als ihr lieb ist. Wir wollen nicht zu viel verraten, aber eines schon mal vorweg: Sie entdeckt das Buch der ewigen Finsternis und durch dessen enorme Macht erlebt sie einen Höllentrip durch verschiedene Generationen und Epochen. Genau genommen reist Sie nicht wirklich in die verschiedenen Zeitzonen. Vielmehr erlebt der Spieler eine Art interaktiven Flashback, welcher es erlaubt, über 12 Charaktere aus verschiedenen Epochen zu steuern. So schlüpft ihr etwa in die Haut von Pios Augustus – einem römischen Zenturio, oder der kambodschanischen Tänzerin Ellia.

Stimmungsvolle Zeitreise

Egal in welcher Zeit ihr euch auch befindet, sämtliche Charaktere und Levels passen perfekt dazu. Wenn ihr etwa mit dem Zenturio durch düstere Katakomben schleicht, dann sehen diese auch so aus, wie man es aus diversen historischen Filmschinken kennt. Dies liegt natürlich hauptsächlich an der herausragenden Grafik, welche mit erstaunlich detaillierten Charakteren, wunderschönen Hintergründen sowie realistischen Licht- und Schatten-Effekten aufwarten kann. Hier hört der Detailreichtum aber noch lange nicht auf, denn was wäre ein Grusel-Thriller ohne Untote und andere Monster? Auch die Gegnerschar wurde extrem realistisch in Szene gesetzt. Obwohl man vom *GameCube* mittlerweile überragende Grafik gewöhnt ist, sorgt Eternal Darkness trotzdem für ungläubiges Staunen. Kommen wir zum Gameplay, denn

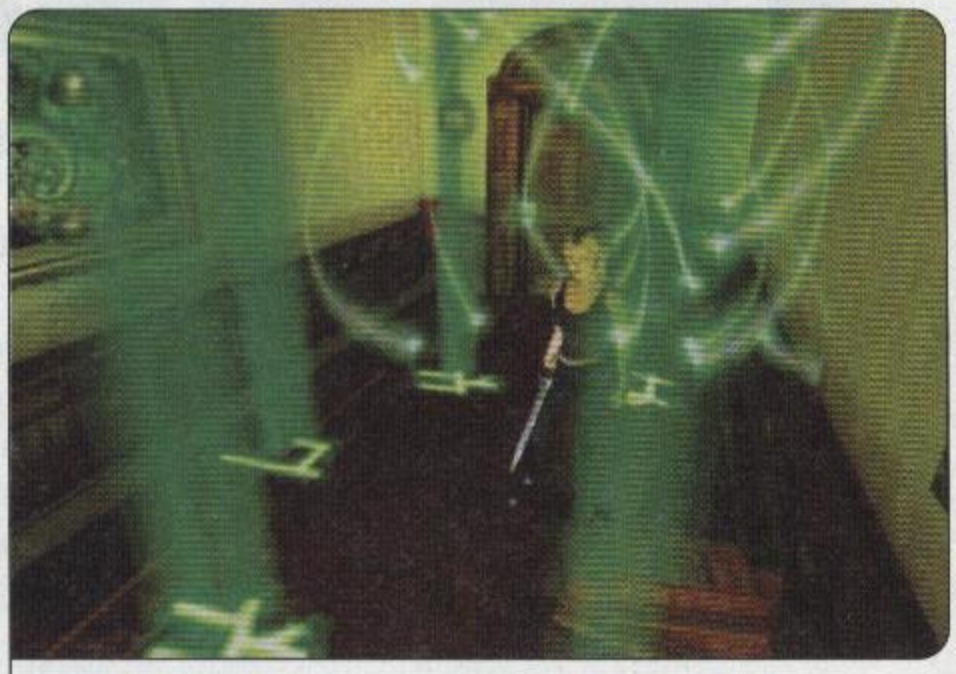
Eternal Darkness wird garantiert ein Hit. So viel ist sicher!



Achtet auf das Gesicht dieses offensichtlich verwirrten Gesellen. Dank geballter Hardware-Power ist dieser Realismus möglich.

s:Sanity's Requiem

Sowohl Charaktere, als auch Objekte und Hintergründe sehen einfach atemberaubend aus. Die Entwickler verstehen eben ihr Handwerk.



Wenn Magie im Spiel ist, dann wird diese auch eindrucksvoll präsentiert. Die Grafik-Fähigkeiten des GameCube machen unglaubliche Effekte möglich.

bekanntlich ist die Spielbarkeit ja das Wichtigste. Als erstes Spiel überhaupt bietet euch Eternal Darkness das „Sanity-Meter" Diese Anzeige füllt sich, wenn ihr Zombies und andere Gegner meuchelt. Wer allerdings dauernd flieht, um Kämpfen aus dem Weg zu gehen, dessen Sanity-Leiste nimmt ab. Je niedriger der Sanity-Level ist, umso mehr merkwürdige Dinge werdet ihr erleben. So, als ob der Spieler langsam, aber sicher dem Wahnsinn verfällt. Besucher der Cube Club Tour hatten ja schon die Möglichkeit, eine Vorab-Version dieses Grusel-Hammers zu genießen. Ein Nintendo-Fan welcher den Titel Probe spielte, hat dort Eternal Darkness sehr passend beschrieben: „Es ist unglaublich! Ich stehe hier zwischen Hunderten Leuten und zocke dieses Spiel. Trotzdem hat es mich innerhalb der ersten Minuten in seinen Bann gezogen. Ich habe echt vergessen, dass ich in einer Halle stehe, mit Hunderten von Leuten und megalauter Disco-Musik. So genial ist die Stimmung dieses Spiels!" Wir denken mal, dass man den Entwicklern des Horror-Adventures kein größeres Kompliment machen kann, oder? Ihnen gelang das Kunststück, ein unglaublich intensives Spielgefühl zu erzeugen. Dazu bediente man sich einiger wirklich unkonventioneller Mittel. Während unserer Spielsession traten während einer extrem spannenden Szene plötzlich Bildstörungen auf, gefolgt von einem totalen Bildausfall. Man sucht in so einem spannenden Moment natürlich hektisch nach der Fernbedienung, um das Problem zu beheben. Erst nach einiger Zeit bemerkten wir, dass wir auf die Schippe genommen wurden, denn diese Störungen wurden vom Spiel selbst erzeugt. Solche Überraschungen wurden in zahlreicher Form eingebaut und warten darauf, von euch entdeckt zu werden. Wir freuen uns schon auf die Testversion!

Das alte Rom erkundet ihr in der Rolle von Pios Augustus. Der Zenturio durchlebt einen wahren Albtraum. Sein Schwert ist ihm dabei zwar hilfreich, aber nicht alle Monster lassen sich davon beeindrucken.

NINTENDO GAMECUBE

ETERNAL DARKNESS

Vertrieb . . . . . Nintendo
Genre . . . . . Action-Adventure
Veröffentlichung 2002

FAZIT

„EIN ATMOSPHÄRISCHES MEISTERWERK UND NICHTS FÜR SCHWACHE NERVEN!"

USK Geeignet ab 16 Jahren

Eternal Darkness: Sanity's Requiem ™ © 2001 Nintendo.
™ and ® are Trademarks of Nintendo.

Turok: Ev

Die Turok-Serie gehörte zu den beliebtesten *N64*-Titeln und wird schon bald den *GameCube* erobern!

Wer erinnert sich nicht an die spannenden Abenteuer des Dinosaur Hunter? Die mächtige Rothaut haben unzählige *N64*-Fans durch die Turok-Episoden begleitet und nachdem man lange nichts mehr von ihm gehört hat, gibt es jetzt wieder einen weiteren Kracher aus dem „Verlorenen Land". Wir schreiben das Jahr 1886. Häuptling Tal'Set und seine furchtlosen Indianer-Krieger stehen dem Bösewicht Tobias Bruckner gegenüber, welcher mit seiner Kavallerie deutlich in der Überzahl ist. Die furchtlosen Indianer geben trotzdem nicht klein bei, denn schließlich kämpfen sie um ihre Freiheit und vor allem für Gerechtigkeit. Als die Schlacht ihren Höhepunkt erreicht, geschieht das Unfassbare. Die Erde bebt und mit einem gewaltigen Krachen tut sich ein riesiger Spalt in der Erde auf. Tal'Set und Bruckner, welche direkt über der Bodeneruption kämpfen, werden in die Tiefe gerissen. Als Tal'Set wieder zu sich kommt, ist er zu Recht verwirrt. Er befindet sich nämlich nicht mehr bei seinen Stammesbrüdern, sondern im „Verlorenen Land" – genauer gesagt: in einem malerischen Dorf. Die Bewohner des Dorfes haben schlimme Neuigkeiten für Tal'Set: Der abgrundtief böse Lord Tyrannus hat vor, alle Ureinwohner zu vernichten. Dreimal dürft ihr raten, wer ihm dabei behilflich sein wird! Es ist Bruckner, der ebenfalls in den rätselhaften Spalt gesogen wurde und nun hier sein Unwesen treibt. Unser Held hat es also mit zwei Bösewichtern zu tun und das ist noch lange nicht alles. Im Laufe seines Abenteuers tritt er gegen eine wahre Flut von Monstern an. Dabei müssen nicht nur verschiedenste Dinosaurier-Typen sondern auch Tyrannus' Echsenkrieger aufgehalten werden.

Jede Figur wurde aus einer sehr großen Anzahl von Polygonen erstellt. Hier seht ihr einen fiesen Echsenkrieger.

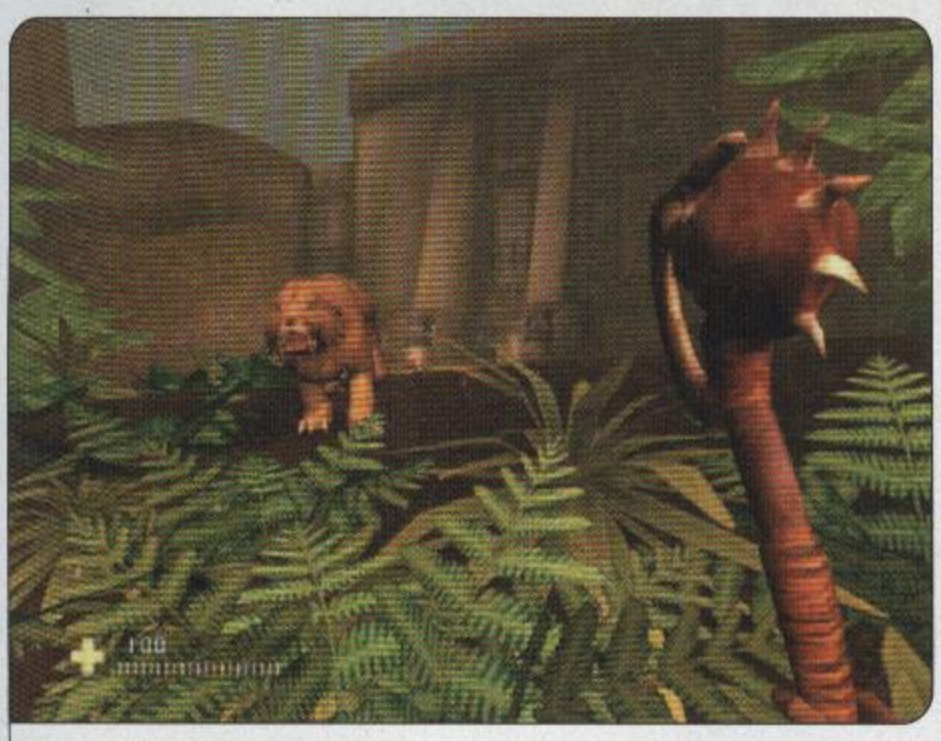
Grafik vom Feinsten!

Die Story hört sich doch schon mal gut an, oder? Da wir schon die Möglichkeit hatten, Turok Evolution ausgiebig zu spielen, gibt es auch in Sachen Spielspaß nur Gutes zu berichten. Dank der intuitiven Steuerung, die wie für den *GameCube* geschaffen ist, werdet ihr euch binnen kürzester Zeit wie zu Hause fühlen. Dafür dürfte auch die bombastische Grafik sorgen, die mit einer enormen Detailtreue auftrumpft. Wenn ihr etwa durch den Dschungel schleicht, dann werdet ihr euren Augen nicht trauen wollen. Pflanzen und Bäume wiegen sich im Wind und wenn euer Held durchs Dickicht läuft und Halme und Äste streift, dann biegen beziehungsweise brechen diese wie in echt. Durch diesen Grafikflash wird es euch oft passieren, dass ihr euere Mis-

Auf dem Rücken des Flugsauriers könnt ihr euch frei durch die Lüfte bewegen und feindliche Einheiten aufs Korn nehmen.

Der Raptor ist nicht nur äußerst stark, sondern auch noch extrem intelligent. Nehmt euch vor ihm in Acht!

volution



Diese Säbelzahn-Bestien haben die Witterung aufgenommen. Da habt ihr mit eurer popeligen Keule kaum Chancen! Nun hilft nur noch die Flucht.

Da ihr mal wieder nicht vorsichtig genug vorgegangen seid, ist der Raptor auf euch aufmerksam geworden. Das gibt gleich richtig Ärger!

sion völlig vergesst, weil ihr einfach innehaltet, um euch an der Grafik satt zu sehen. Und zu sehen gibt es in der Tat sehr viel: Affenfamilien, die auf Felsen herumtollen, riesige Dinos am Flussufer, Hirsche und Rehe, welche am Waldrand grasen, auf Ästen sitzende Papageien-Grüppchen und noch vieles mehr. Kurz gesagt: Detaillierter geht es einfach nicht! Lasst euch von der Idylle aber nicht täuschen, denn Gefahren lauern überall. Erinnert ihr euch an die bösartigen Raptoren aus Jurassic Park? Spätestens seit Steven Spielbergs Kino-Hit wissen wir ja, dass diese Viecher erstaunlich klug sind. Wenn ihr einen von ihnen trefft, dann ist Vorsicht geboten. Sie jagen nämlich immer in Grüppchen und deshalb ist meist ein weiterer Raptor in der Nähe und schleicht sich womöglich schon von hinten an euch heran. Und als ob das nicht schon genug wäre, haben euch auch noch Tyrannus' Echsenkrieger auf dem Kieker. Auch sie verhalten sich überaus intelligent. In Kampfsituationen verstecken sie sich hinter Felsen und Ecken, oder kesseln den Spieler ein. Tal'Set kann seine Gegner aber auch aus der Luft angreifen. Er schwingt sich auf den Rücken eines Flugsauriers. Wie man auf unseren Bildern sehen kann, macht das nicht nur Laune, sondern sieht auch noch sehr gut aus. Schon im September könnt ihr beweisen, ob ihr dieser Herausforderung gewachsen seid. Dann erscheint der potenzielle Hit nämlich für euren *GameCube*!

Die Echsenwesen versuchen euch einzukreisen und beweisen, dass auch Fantasy-Monster etwas in der Birne haben. Jede Eigenheit des Terrains wird von euren ausgefuchsten Gegnern perfekt ausgenutzt.

NINTENDO GAMECUBE

Turok Evolution

Vertrieb . . . . . Acclaim
Genre . . . . . Action-Adventure
Veröffentlichung . . . . . September

USK: Geeignet ab 16 Jahren

Fazit

Der Dinosaur Hunter ist wieder da und stärker als je zuvor!

Turok Evolution (TM) and Acclaim R C 2002 Acclaim Entertainment, Ltd. All rights reserved. All rights reserved. Nintendo and Nintendo GameCube are trademarks of Nintendo. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten. VERTRIEB DURCH ACCLAIM Entertainment GmbH, Leuchtenbergring 20, 81677 München, Deutschland.

Jimmy Neutron

Der mutige Erfinder

Der kleine Jimmy Neutron macht auf seiner Reise in den Weltraum zahlreiche interessante Entdeckungen.

Zurzeit macht Jimmy Neutron noch das Kino unsicher, doch schon bald ist der mutige Erfinder auch auf dem GameCube kreativ.

Jimmy Neutron ist ein echtes Wunderkind und hat als Erfinder schon einen Ruf. So legt er den Weg zur Schule nicht zu Fuß, sondern mit seiner selbst erfundenen Schwerelosigkeitsblase zurück. Und in seiner Freizeit spielt er wenig mit anderen Kindern – stattdessen beschäftigt sich der Knabe lieber mit abgefahrenen Erfindungen und seinem besten Freund, dem Roboter-Hund Goddard. Auch wenn Jimmys Kindheit bisher recht ungewöhnlich ist, passiert nun etwas, das das Leben des kleinen Erfinders radikal verändert und ihn zum Helden machen könnte: Hinterhältige Außerirdische entführen alle Eltern auf der Erde. Das ist die Gelegenheit für Jimmy, endlich zu zeigen, was in ihm steckt. Also schnappt er sich seine selbst gebastelte Weltraumrakete und macht sich an die Verfolgung der Außerirdischen. So beginnt die Story von Jimmy Neutron: Der mutige Erfinder, der derzeit in den deutschen Kinos läuft. Im Herbst stürmt Jimmy dann auch auf den *GameCube*. Die Entwickler versprechen einen Mix aus Adventure und Jump & Run. Freut euch jetzt schon auf feine Grafiken und märchenhaften Sound. Ihr könnt sicher sein, mit der Power des *GameCube* wird Jimmy Neutron ein toller Spaß!

Klar, dass Jimmy auch auf zahlreiche Feinde und Außerirdische trifft. So ein Held hat es schließlich nicht einfach!

Die Umgebungen des Jump & Run sind fantasievoll gestaltet und überzeugen durch eine gute grafische Darstellung.

Der kleine Erfinder macht Station in den abwechslungsreichsten Gebieten des Weltraums. Was es nicht alles gibt?!

NINTENDO GAMECUBE

JIMMY NEUTRON

Vertrieb . . . . . THQ
Genre . . . . . Jump & Run
Veröffentlichung . . . . 4. Quartal 2002

FAZIT

„SEHR UNTERHALTSAMER MIX AUS ADVENTURE UND JUMP & RUN."

Jimmy Neutron und sein aller bester Freund Goddard.

INS NETZ GEGANGEN!

Screenshots von der PC-Version

SPIDER-MAN
AB 06. JUNI IM KINO.

VON DER LEINWAND AUF DIE KONSOLE
AB ENDE MAI ERHÄLTLICH

XBOX | PlayStation 2 | GAME BOY ADVANCE | NINTENDO GAMECUBE | PC CD ROM

GO FOR THE ULTIMATE SPIN AT
www.sony.com/spider-man

MARVEL | SPIDER-MAN | COLUMBIA PICTURES

ACTIVISION
activision.de

Spider-Man, der Charakter, TM & © 2002 Marvel Characters, Inc. Spider-Man, der Film, © 2002 Columbia Pictures Industries, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Spielcode © 2002 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. und der zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert für die Verwendung auf der PlayStation 2. "PlayStation" and "PlayStation" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Microsoft", "Xbox" und die Xbox-Logos sind eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern und werden aufgrund einer von Microsoft erteilten Lizenz genutzt. TM AND © ARE REG'STERED TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2002 NINTENDO. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

Pikmi

Na, wolltet ihr schon immer mal in eurem Garten arbeiten, ohne euch die Hände schmutzig zu machen? Dann überlasst die fiese Drecksarbeit doch einfach euren Pikmin!

Nintendo ist doch immer wieder für eine Überraschung gut. So stellte der japanische Unterhaltungskonzern auf der letztjährigen E3 wie aus dem Nichts ein Spiel vor, das die Kritiker weltweit zu Lobeshymnen hinreißt. Die Rede ist von Pikmin, einem revolutionären Spiel, das Strategie-, Puzzle- und Adventure-Elemente in sich vereint. Und welcher Mann sorgt immer wieder für offene Münder und steckt hinter den bekanntesten Nintendo-Spielen? Natürlich Shigeru Miyamoto. Der Mario- und Zelda-Erfinder ist auch für Pikmin verantwortlich. Die Inspiration zu seinem neuesten Werk holte sich der Spieledesigner übrigens in seinem Garten. Doch die Geschichte des Spiels beginnt zunächst ganz entfernt von jeglicher Botanik, irgendwo im Weltraum. Raumfahrer Olimar schippert mit seinem Schiff gemütlich durch die Weiten des Alls, als sein Raumschiff plötzlich mächtig durchgeschüttelt wird. Es wurde von einem Kometen getroffen und schwer beschädigt! Der Steinklotz zwingt Olimar zu einer harten Notlandung auf einem fremden Planeten. Unglücklicherweise zerlegt es seine Mühle dabei in sämtliche Einzelteile, die sich über die gesamte Oberfläche verteilen. Und so befindet sich der arme kleine Raumfahrer auf einem unbekannten Planeten irgendwo im Weltall, wo Grashalme so groß wie Bäume sind, komplett auf sich allein gestellt. Komplett auf sich allein gestellt? Nicht ganz! Denn da gibt es

Universell einsetzbar: Hier sind eure Pikmin gerade dabei, eine Brücke zu bauen, so dass ihr abkürzen könnt.

Durch einen üblen Angriff der Gegner werden eure Pikmin arg dezimiert. Dies wird euch im Lauf des Spiels häufiger passieren, denn die Gegner werden immer größer und stärker. Nur mit einer großen Pikmin-Armee und der richtigen Taktik habt ihr eine Chance.

in

Süß, aber gefährlich – lasst dieses Monster bloß nicht eure Pikmin fressen!

ja noch die Pikmin, über die Olimar kurz nach seiner Bruchlandung stolpert.

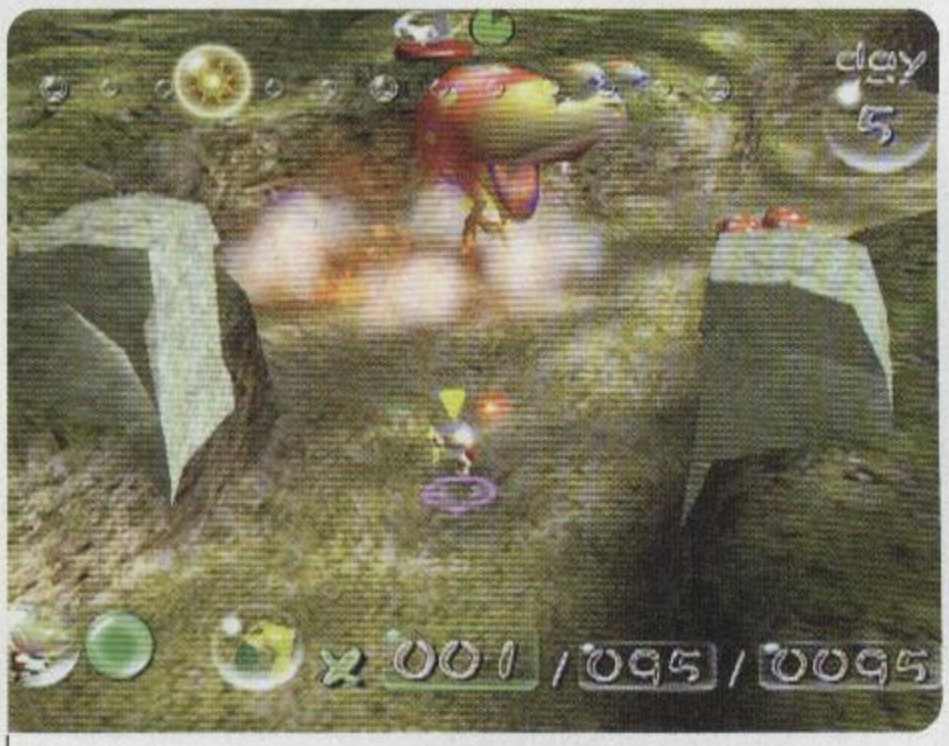
Ein Pikmin – was ist das?

Kaum auf dem fremden Planeten gestrandet, übernimmt auch schon der Spieler die Kontrolle über Olimar. Euer Sichtfeld ist dabei zunächst arg eingeschränkt, was verdeutlichen soll, wie klein und verloren ihr auf eurer neuen Übergangsheimat seid. Ganz in der Nähe des Raumschiffes findet ihr eine Art Nest, daneben ragt ein kleiner Zweig mit einem Blatt aus der Erde. Kaum berührt, springt der Zweig aus dem Boden und euch steht das erste Pikmin gegenüber. Fortan weichen euch die roten, gelben und blauen Pflanzenwesen nicht mehr von der Seite und helfen euch bei der Suche nach Olimars Raumschiffteilen. Viel Zeit bleibt dem frisch formierten Team aber nicht. Olimars Sauerstoffvorrat reicht maximal für 30 Tage! Sobald dieser aufgebraucht ist, hat Olimar keine Chance, in der giftigen Atmosphäre des Planeten zu überleben. Doch Gott sei Dank erweisen sich die Pikmin als tüchtige Helfer. Auf Olimars Kommando, also euren Knopf-druck, lassen sich die kleinen Racker werfen, auf den Transport von Gegenständen ansetzen oder in den Kampf auf gefährliche Käferwesen schicken. Abends müsst ihr sie wieder zu eurer Basis bringen. Wer zurückbleibt, fällt den einheimischen Monstern zum Opfer.

Von süß bis sauer

Begegnen euch zunächst nur süß aus-

Die gelben Pflanzenwesen funktionieren Steine zu explosiven Bomben um. So könnt ihr lästige Hindernisse einfach aus dem Weg sprengen. Aber Vorsicht, dass ihr euch nicht selbst sprengt.



Die Animationen sind ausgezeichnet gelungen und verdeutlichen einmal mehr die Leistungsfähigkeit des Nintendo GameCube. Und dabei ist das erst die erste GameCube-Spielegeneration.

Gegen Abend bringt ihr euch mit eurem Schiff in Sicherheit, bevor sich die Gegend mit sehr gefräßigen Gegnern füllt. Der Raketensound wurde dabei in schönem Surround abgemischt.

Eure tapferen Helferlein transportieren ein Raumschiffteil zu eurer Basis. Die Grafik sieht dabei ausgezeichnet aus und kommt nie ins Stocken. Ein weiterer Beweis für die Power des GameCube.

Olimar pflückt die Pikmin aus der Erde. Das mehrbeinige Ungetüm ist das Heim der gelben Pikmin und Produktionsstätte neuer Pflanzenwesen! Die Ideen zu Pikmin holte sich Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto dabei in seinem hauseigenen Garten. Unglaublich!

Hier wuseln eure Pikmin gerade aus dem heimischen Bau. Mehr als 100 Racker gleichzeitig dürft ihr aber nicht kommandieren – der Rest bleibt in der Basis. Verschiedene Kamerawinkel helfen euch, nie die Übersicht in dem 3D-Szenario zu verlieren.

sehende knuddeläugige Käferschönheiten, die fast zu hübsch sind, um sie ins Jenseits zu befördern, trefft ihr schon recht bald auf eklige Schaben und Pikmin vergiftende Pilze, die eure Pikmin dezimieren. Gegen große Gegner und in Rudeln auftretende Feinde werdet ihr des Öfteren in heftige Massenschlachten verwickelt. Habt ihr einen Gegner besiegt, beauftragt ihr eure Pikmin, den Kadaver zur heimischen Basis zu transportieren, wo er dann umweltbewusst zu neuen Pikmin-Samen recycelt wird. So vergrößert ihr eure Pflanzenarmee immer weiter. Bis zu 100 eurer tapferen kleinen Helfer können sich gleichzeitig

Olimar staunt nicht schlecht. Was ist denn das für ein blauer Zipfel?

INFO

Drei Farben für ein Halleluja!

Die Helden des Spiels sind ohne Zweifel die Pikmin. Doch ohne einen geordneten Führungsstil werden sie Olimars Raumschiffteile nie finden. Den unterschiedlich farbigen Pikmin fallen dabei unterschiedliche Eigenschaften zu. Die roten Pikmin sind beispielsweise gute Kämpfer und resistent gegen Feuer. Die gelben Pikmin können sehr weit geworfen werden und Bomben legen. Doch ohne die blauen Pikmin wäre Olimar aufgeschmissen. Denn die blauen Pflanzenwesen sind die Einzigen, die auch schwimmen können. Und so manches Raumschiffteil befindet sich mitten im nassen Element oder auf der anderen Seite eines Sees. Nur wenn ihr die richtigen Pikmins zum richtigen Zeitpunkt einsetzt, könnt ihr alle Raumschiffteile wiederfinden und Olimar auf die Reise zu seinem Heimatplaneten schicken. Doch zuvor habt ihr allerlei Abenteuer auf dem fremden Planeten zu bestehen und müsst gegen die fiesesten Kreaturen antreten. Wird Olimar wieder auf seinen Heimatplaneten zurückkehren können? Es liegt in eurer Hand!

Die Pikmin gibt es in drei Farben, mit jeweils unterschiedlichen Stärken und Schwächen.

auf dem Schirm tummeln. Dabei gerät die Grafik nie ins Stocken. Und die ist wirklich genial. So verwöhnen das Spielerauge im Verlauf eines Pikmin-Tages tolle Licht- und Schattenspiele, faszinierende Wassereffekte und sich korrekt bewegende Grashalme sowie witzige Animationen von Freund und Feind. Eine eindrucksvolle Demonstration der Leistungsfähigkeit von *Nintendos GameCube*. Die akustische Seite steht der Grafik in nichts nach und überzeugt mit sich den Situationen anpassender Musik: Wird es auf dem Schirm dramatischer wird auch die Musik dynamischer. Überhaupt passt die Musik sehr gut zu Pikmin. Aber auch die Soundeffekte wissen zu gefallen.

Steuerparadies

Doch Nintendo zeigt nicht nur, wie man aus dem *GameCube* eindrucksvolle Grafiken und schönen Sound herauszaubert, auch die Steuerung weiß zu begeistern. Dank der völlig intuitiven Kontrollen weist ihr euren Pikmin-Armeen problemlos jede Aufgabe zu und rotiert die Kamera durch die aufwendig gestalteten 3D-Landschaften, ohne dabei die Übersicht zu verlieren. So muss eine Steuerung für ein modernes Strategiespiel aussehen! Pikmin ist eines der innovativsten Spiele in den letzten Jahren. In Japan und den USA avancierte Nintendos Gartenstrategietitel bereits zum Kassenschlager, am 14. Juni dürfen sich auch europäische Spiele von der Qualität dieses Ausnahmetitels überzeugen.

Gott sei Dank kann der gestrandete Raumfahrer Olimar auf die Mithilfe der Pikmin zählen!

Da guckst du! Die Monster können nicht glauben, dass ihr mit der Rakete gerade abgehauen seid. Ein Pikmin hat es hier nicht geschafft und wird genüsslich verspeist. Doch schon am nächsten Tag macht ihr euch erneut auf die Suche nach den Raumschiffteilen.

Pikmin

Hersteller . . . . . Nintendo
Genre . . . . . Strategie
Spieler 1
Speichern . . . Memory Card, 19 Blöcke
Sprache . . . . . Deutsch
Veröffentlichung . . . Bereits erhältlich

Fazit

„Pikmin ist ein weiterer Miyamoto-Klassiker und gehört in jede Sammlung!"

Chicago hat einen Lauf. Die Boston Celtics dagegen haben einen Fehlstart erwischt.

Alonzo Mourning springt höher als seine Gegenspieler und stopft den Ball in die Reuse.

Auch im Training zeigt sich Shaquille O'Neal von seiner starken Seite.

Trotz seiner jungen Jahre ist Kobe Bryant schon ein Leistungsträger der L.A. Lakers.

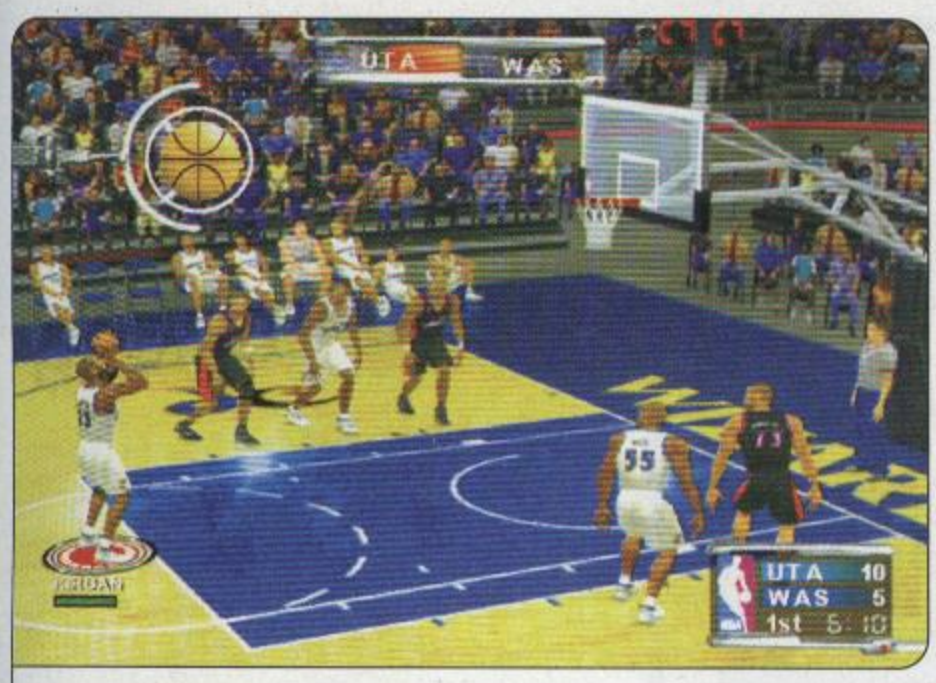
NBA Courtside 2002

Neuer Austragungsort der spannenden NBA-Matches ist der GameCube.

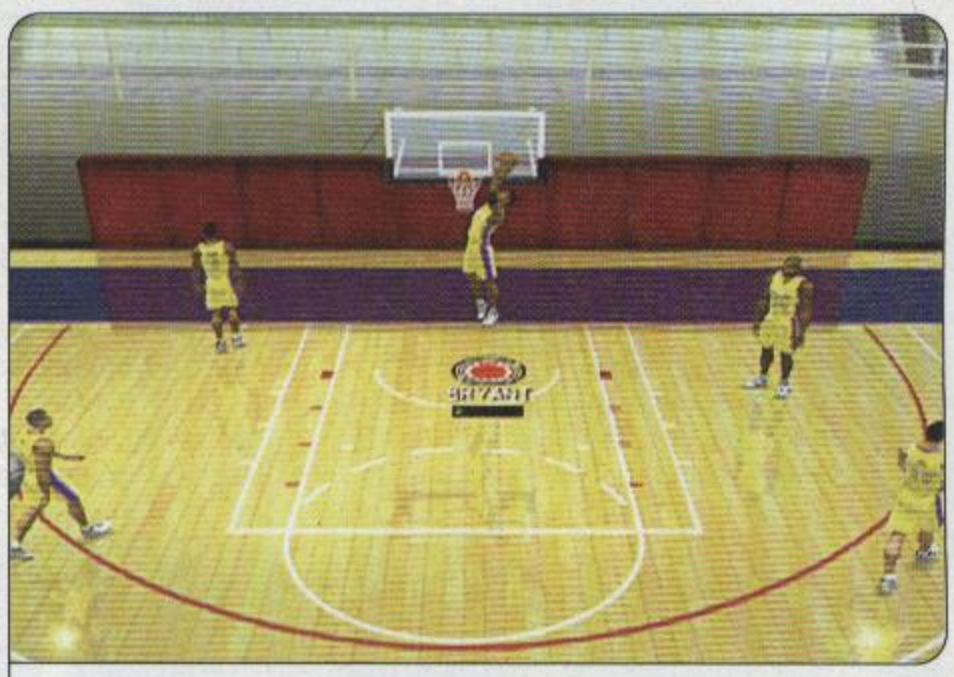
Im Frühjahr 1998, also ziemlich genau vor vier Jahren, verzückte NBA Courtside auf dem *Nintendo 64* die Basketballfans mit einer tollen Technik und einer ausgefeilten CPU-KI. Nun zeigen die besten Basketballer der Welt auch auf dem *GameCube*, was sie drauf haben.

Above the rim

Vor dem Tipp-off habt ihr gleich einmal die Wahl zwischen zwei grundverschiedenen Spielmodi. Wer es lieber unkompliziert mag und nur mal zwischendurch den Ball in den Korb stopfen möchte, ist beim Arcade-Modus blendend aufgehoben. Einzelheiten zu diesem Modus findet ihr in unserem Extrakasten (siehe S. 28). NBA-Puristen, die auf realistische

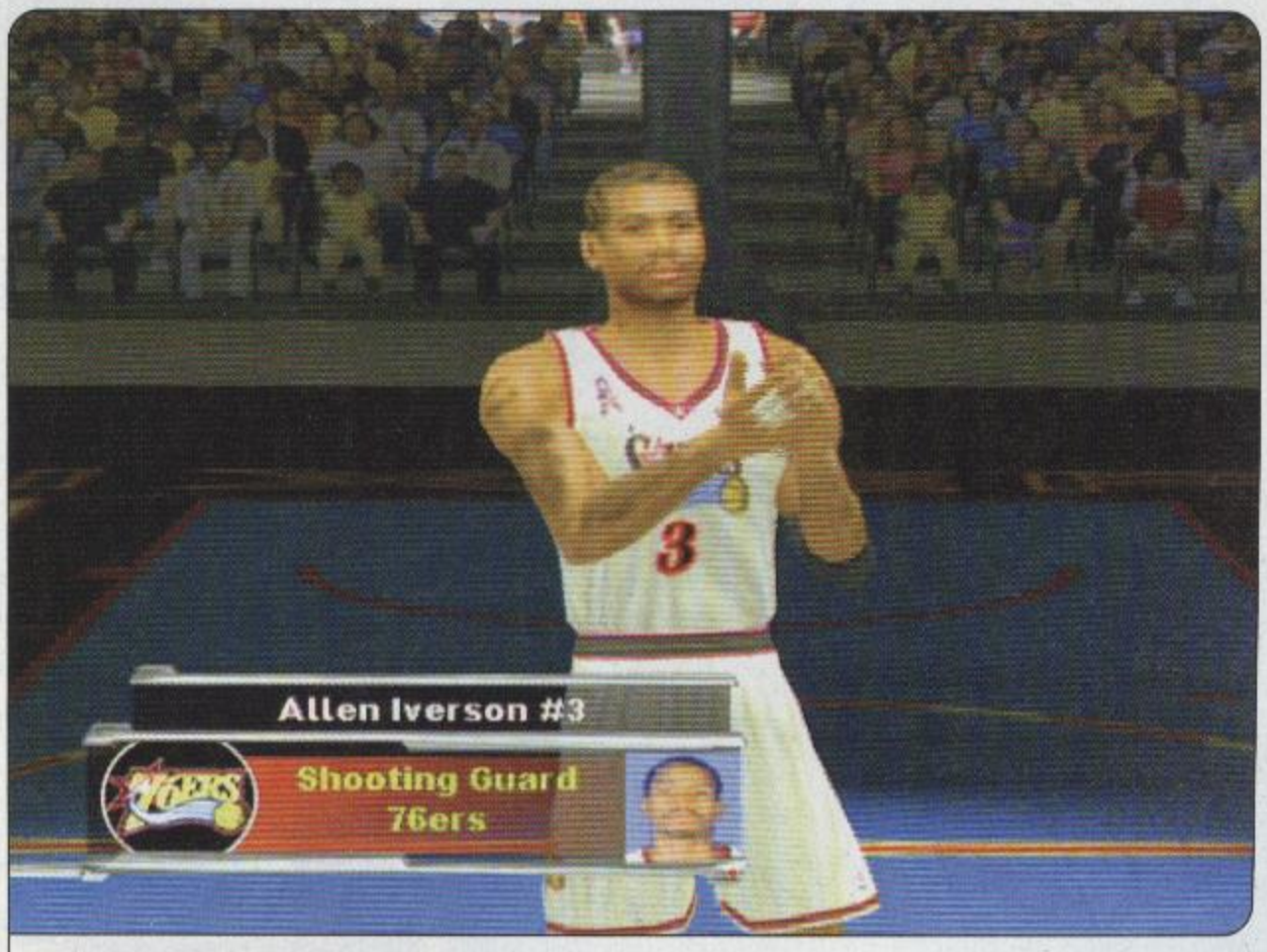


Erst wenn der Ball den Kreis oben links voll ausfüllt, sollte man werfen. Die gegnerische Mannschaft spekuliert auf den Rebound.



In der Trainingshalle machen sich die Spieler für das nächste harte Match fit. Hier kann man auch Spielzüge einstudieren.

Spielverläufe stehen und die weder auf das offizielle Regelwerk noch diverse Strategien verzichten wollen, fühlen sich im Simulationsteil des Spiels sofort heimisch. Für Langzeitmotivation sorgt dabei der Saisonmodus, bei dem ihr euer Team durch bis zu 82 Matches führt, um danach in den packenden Playoffs den NBA-Champion zu küren. Wer lieber gleich den Nervenkitzel des K.o.-Systems spüren möchte, startet in den Playoffs. Aber das sind längst noch nicht alle Spielmodi. Auf den Drei-Punkt-Wettbewerb muss man natürlich auch nicht verzichten. Bei diesem Wettbewerb treffen die besten Distanzschützen der NBA aufeinander, um den Sieger zu ermitteln. Der Shoot-out bietet außerdem eine gute Möglichkeit, den besten Schützen eures Teams auszumachen. Wer dagegen lieber einzelne Spielzüge wie die Isolation des Starspielers oder ein Give-and-go einstudieren will, sollte der Trainingshalle einen Besuch abstatten.



Die Spielermodelle der NBA-Starspieler sind wirklich sehr detailtreu ausgefallen. Sogar die einzelnen Tattoos von Superstar Allen Iverson sind zu erkennen.

Gameplay gelungen!

War das Gameplay schon auf der *N64*-Version eine der großen Stärken des Spiels, so haben die Entwickler bei der *GameCube*-Version noch einen draufgesetzt. Die Steuerung wurde optimal an den Controller angepasst. Besonders das Quick-Stick-Pass-System mittels C-Stick sorgt im Verlauf der Matches für schnelle und präzise Pässe. Mit der

INFO

Spielereditor

Wem Superstars wie Michael Jordan, Kobe Bryant oder Reggie Miller nicht ausreichen, der hat die Möglichkeit, einen eigenen NBA-Spieler zu erstellen. Vom kleinen, quirligen Aufbauspieler mit starken Dribblings bis hin zum hünenhaften Centerriesen, der unter dem Korb die Rebounds wegfischt, sind eurer Fantasie keine Grenzen gesetzt. Gesichtszüge, Tätowierungen, Ellbogenschoner oder Körperbau: Auch in Sachen Aussehen lassen sich die kommenden Superstars ganz nach euren Wünschen gestalten. Habt ihr euch für den Look entschieden, dürft ihr 260 Talentpunkte auf Eigenschaften wie Rebound, Freiwürfe oder Kondition verteilen. Setzt ihr den Spieler später in der Anfangsformation ein, könnt ihr euch zusätzliche Talentpunkte dazuverdienen.

Nicht immer kommen bei den selbst erstellten Spielern echte Schönheiten heraus.

© 2002 Nintendo. The NBA and individual NBA member Team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective member Teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. (c) 2001 NBA Properties, Inc. All rights reserved.
TM, (R) AND THE NINTENDO GAMECUBE ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

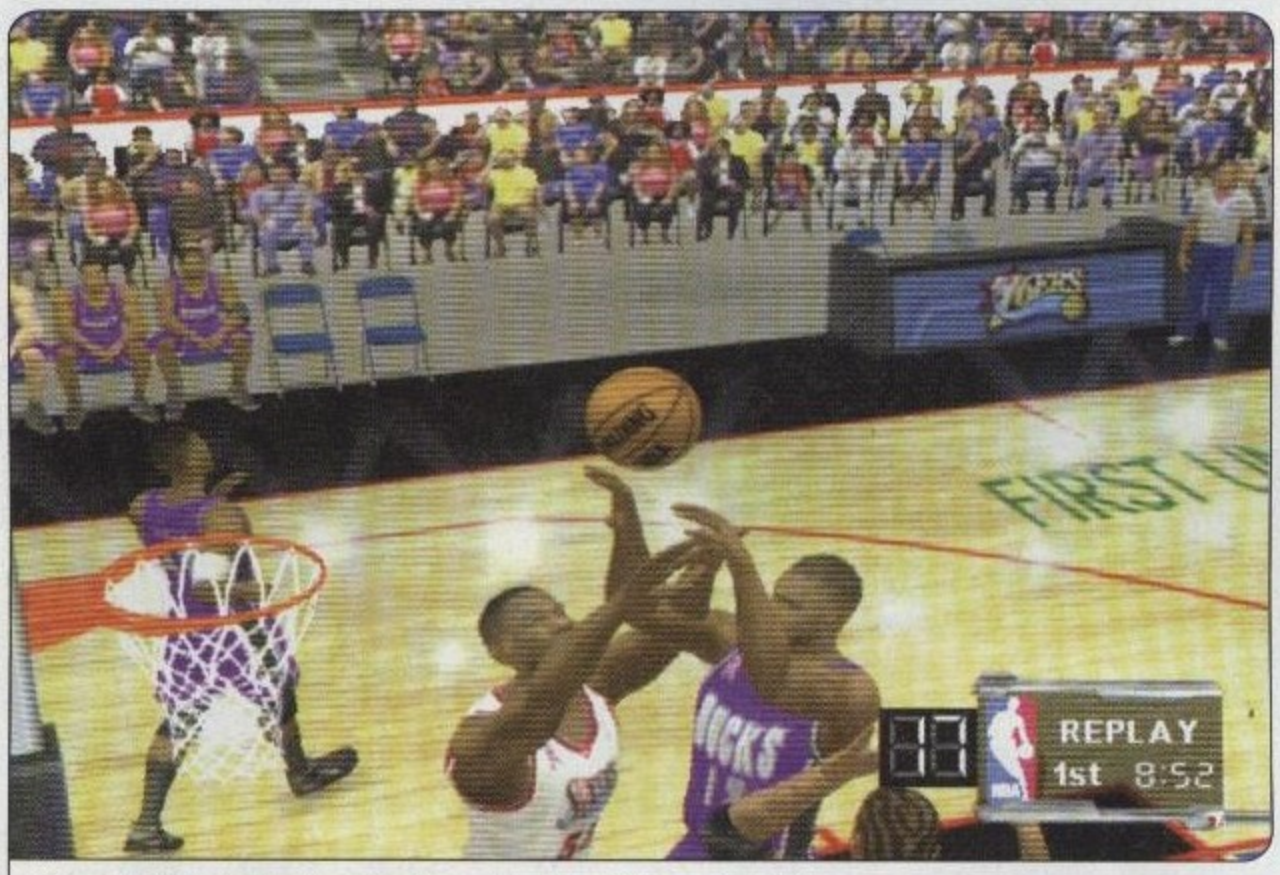
Der Arcade-Modus

Info

Wer keine Lust auf umfangreiches Regelwerk und Offensivstrategien hat, kann sich im Arcade-Modus des Spiels nach Herzenslust austoben. Dort tretet ihr nur mit jeweils drei NBA-Hünen pro Team an und Aktionen wie Dunkings, Blocks oder Dribblings fallen spektakulärer aus. Einen Schiri sucht man ebenfalls vergeblich auf dem Freiplatz und dementsprechend ruppig gehen die Athleten auch zu Werke. Für besonderen Spaß haben sich die Entwickler auf dem Platz verteilte Hot-Spots ausgedacht. Trifft man von einer dieser farbigen Markierungen aus, erhält man die im Kreis angegebene Anzahl an Punkten. So kann man mit einem Wurf locker mal fünf oder mehr Punkte erzielen! Darüber hinaus leuchtet das Momentum-Meter im Arcade-Modus schneller auf. Macht ihr einen Korb bei aufleuchtendem Momentum-Meter, erhaltet ihr zwei zusätzliche Punkte.

Auf dem Freiplatz geht es im Arcade-Modus spektakulär zur Sache.

Die Markierungen auf dem Freiplatz sorgen für zusätzlichen Spielspaß.

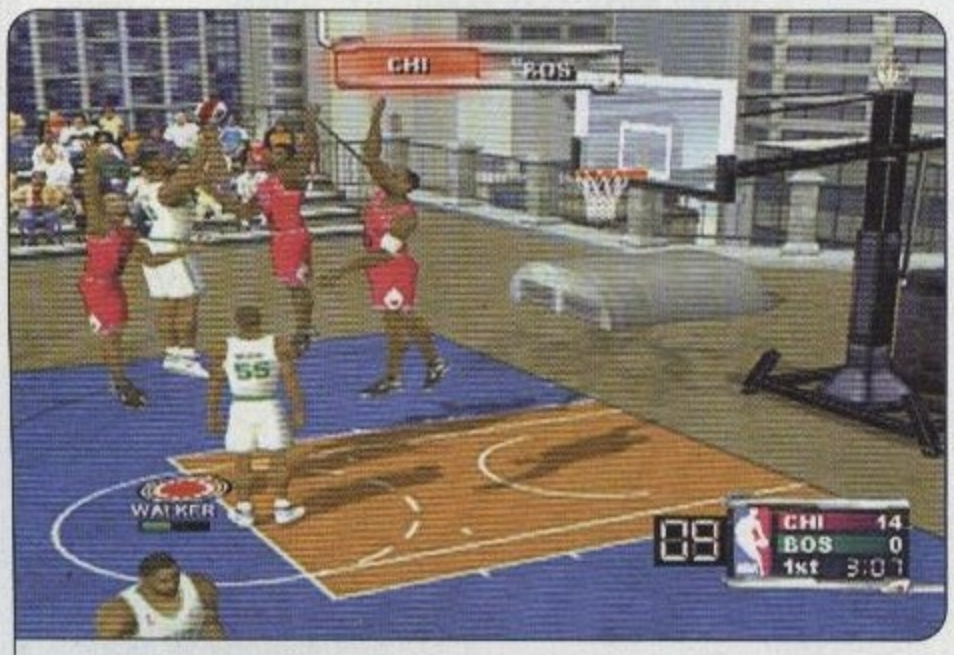


Das sieht doch stark nach einem Foul des Sixers-Verteidigers aus. Ergebnis: zwei Freiwürfe für die Milwaukee Bucks. Im Replay ist das Greifen in den Arm deutlich zu erkennen.

L-Taste reguliert ihr den Adrenalinschub eures NBA-Spielers. Ähnlich einem Turboknopf könnt ihr damit den Athleten beschleunigen, das Ergebnis sind spektakulärere Dunks oder Korbleger. In der Defensive werden die Spieler durch den Druck auf die L-Taste aggressiver, was zu mehr Blocks und Steals führt. Die verschiedenen Spielzüge werden mit dem digitalen Steuerkreuz aufgerufen. Ist das Momentum-Meter (eine am oberen Bildrand befindliche Leiste) gefüllt, bringen die NBA-Profis für eine begrenzte Zeit eine stärkere Leistung auf dem Parkett.

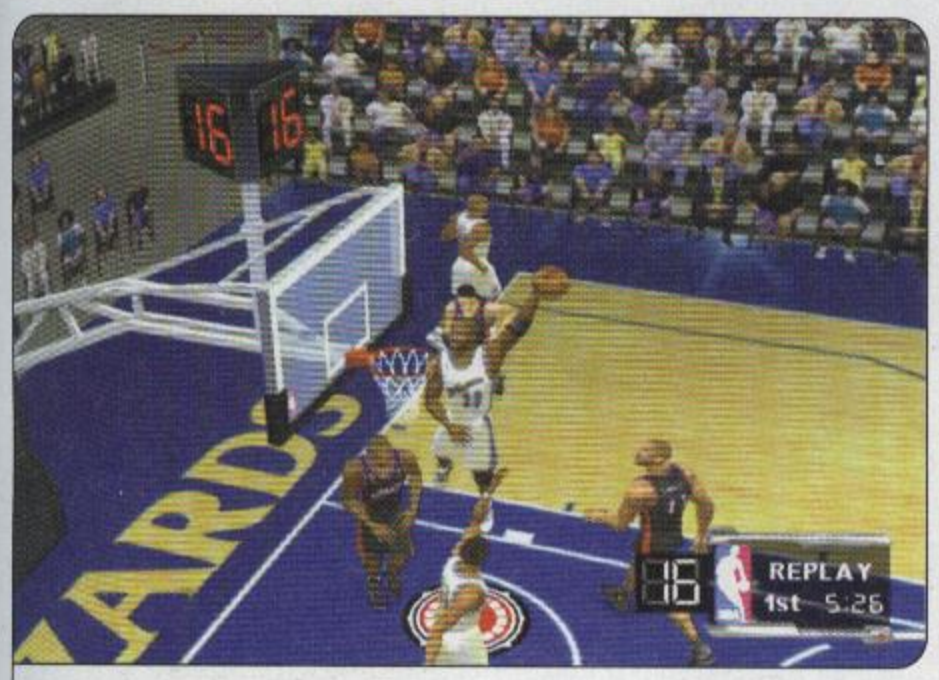
Die NBA lebt!

Nicht nur in Sachen Spielbarkeit gibt sich NBA Courtside 2002 realistisch, auch die Atmosphäre in den virtuellen Arenen wurde authentisch rübergebracht. Vor allem die Superstars selbst sind so detailgetreu in Szene gesetzt, wie man sie von Übertragungen aus dem Sportfernsehen kennt. Genau wie in der Realität tragen die Spieler Stirnbänder, Gelenkschoner oder ähnliche Accessoires und auch extravagante Frisuren oder Tätowierungen finden sich wieder. Dank Motion-Capturing sehen die Figuren nicht nur realistisch aus, sondern haben auch sehr natürlich wirkende Bewegungsabläufe. Vom Cross-over-Dribbling bis zum Aufposten unterm Korb begeistern die Akteure durch flüssige, lebensechte Aktionen. Dank eines dynami-



Die Abwehr der Chicago Bulls leistet wirklich ganze Arbeit. Gleich drei Verteidiger springen hoch, um den Wurf zu blocken.

Im Drei-Punkt-Wettbewerb treten die besten Schützen der Liga gegeneinander an. Eine gute Möglichkeit, an dem Wurftiming zu feilen.



Altmeister Michael Jordan geht für die Washington Wizards auf Punktejagd.

Besonders starke Athleten werden vom gegnerischen Team in Doppeldeckung genommen. Hier postet Tracy McGrady unter dem Korb auf.

schen (englischen) Kommentators und eines lautstarken Publikums wird auch was für die Ohren geboten. Insgesamt ist NBA Court-side 2002 ein Muss für jeden Fan der NBA!

NINTENDO GAMECUBE

NBA Courtside 2002

Vertrieb	Nintendo
Genre	Basketball
Spieler	1-4
Speichern	Anzahl der Blöcke: 7
Sprache	Englisch
Veröffentlichung	Erhältlich

Fazit

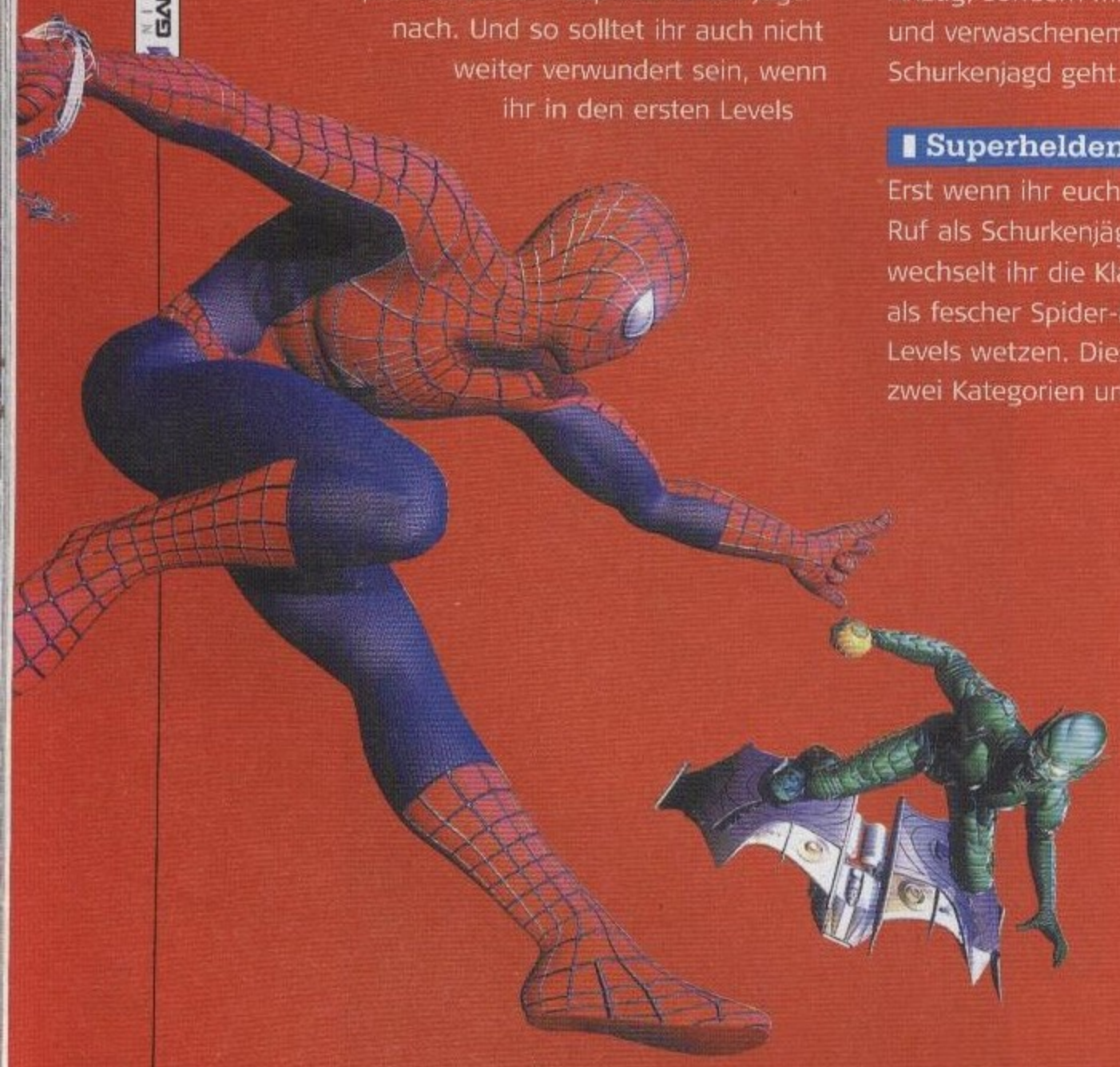
„Auf dem GameCube drehen Kobe und Co. so richtig auf!"

SPIDER-MAN

Kann ein Videospiel besser sein als die Filmvorlage? Bei Spider-Man sieht es fast so aus.

Herzlich willkommen zum Kampf der Giganten. Als blinder Passagier gibt Spider-Man seinem Erzfeind, dem Grünen Kobold, eine saftige Abreibung in schwindelerregender Höhe.

In den USA hat der Spider-Man-Film bereits Rekordgewinne eingespielt und auch bei uns sorgt die Verfilmung des Superhelden-Stoffs seit dem 6. Juni für Furore. Pünktlich zum Filmstart versorgt uns Activision mit dem passenden Spiel zum Helden-Epos. Ihr schlüpft natürlich in die Rolle des Titelhelden und spielt seinen Werdegang vom Aushilfs-Haudegen zum professionellen Superschurken-Jäger nach. Und so solltet ihr auch nicht weiter verwundert sein, wenn ihr in den ersten Levels noch nicht im bekannten Latex-Anzug, sondern mit Motorradmaske und verwaschenem Sweatshirt auf Schurkenjagd geht.



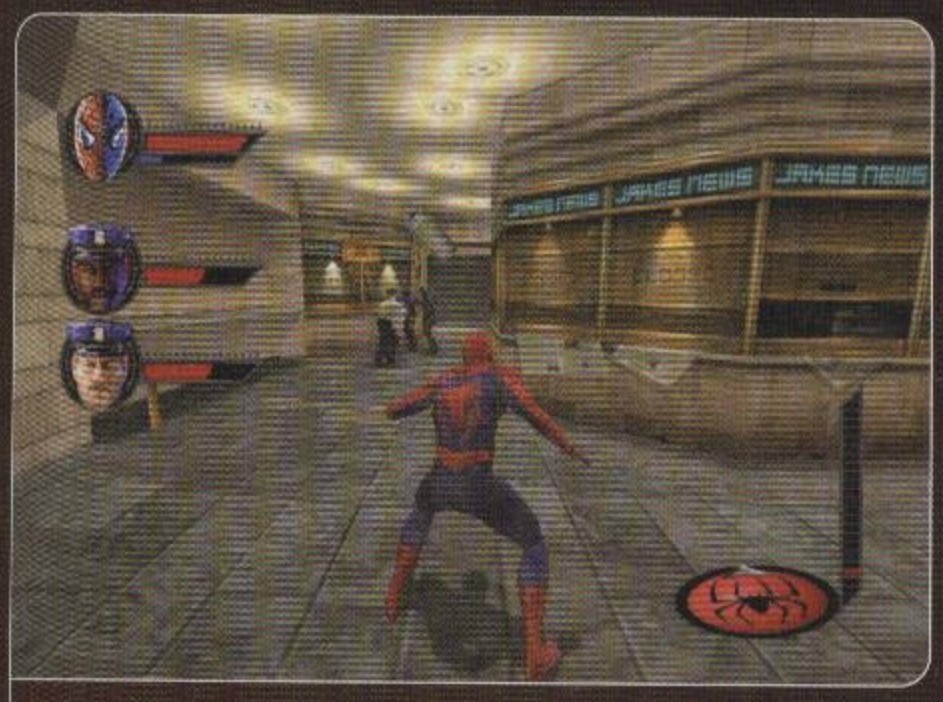
Superhelden-Power

Erst wenn ihr euch einen gewissen Ruf als Schurkenjäger verdient habt, wechselt ihr die Klamotten und dürft als fescher Spider-Man durch die Levels wetzen. Diese kann man in zwei Kategorien unterteilen: Zum einen lauft ihr durch Gebäude, bekämpft die Schergen durchgeknallter Superschurken und löst in bester Action-Adventure-Manier kleine Rätsel. Zum anderen hangelt ihr in wahnwitziger Höhe an euren Spinnenfäden durch New York und bestreitet atemberaubende Luftkämpfe, die es in dieser Art noch nie zu sehen gab. Stets den Erdboden samt Feierabend-Verkehr vor Augen, lasst ihr euch entweder auf die Gegner fallen, serviert

Der gefiederte Schurke Vulture marodiert in New York. Wer hat denn diesen Paradiesvogel aus seinem Käfig befreit?

NINTENDO GAMECUBE™

The Movie



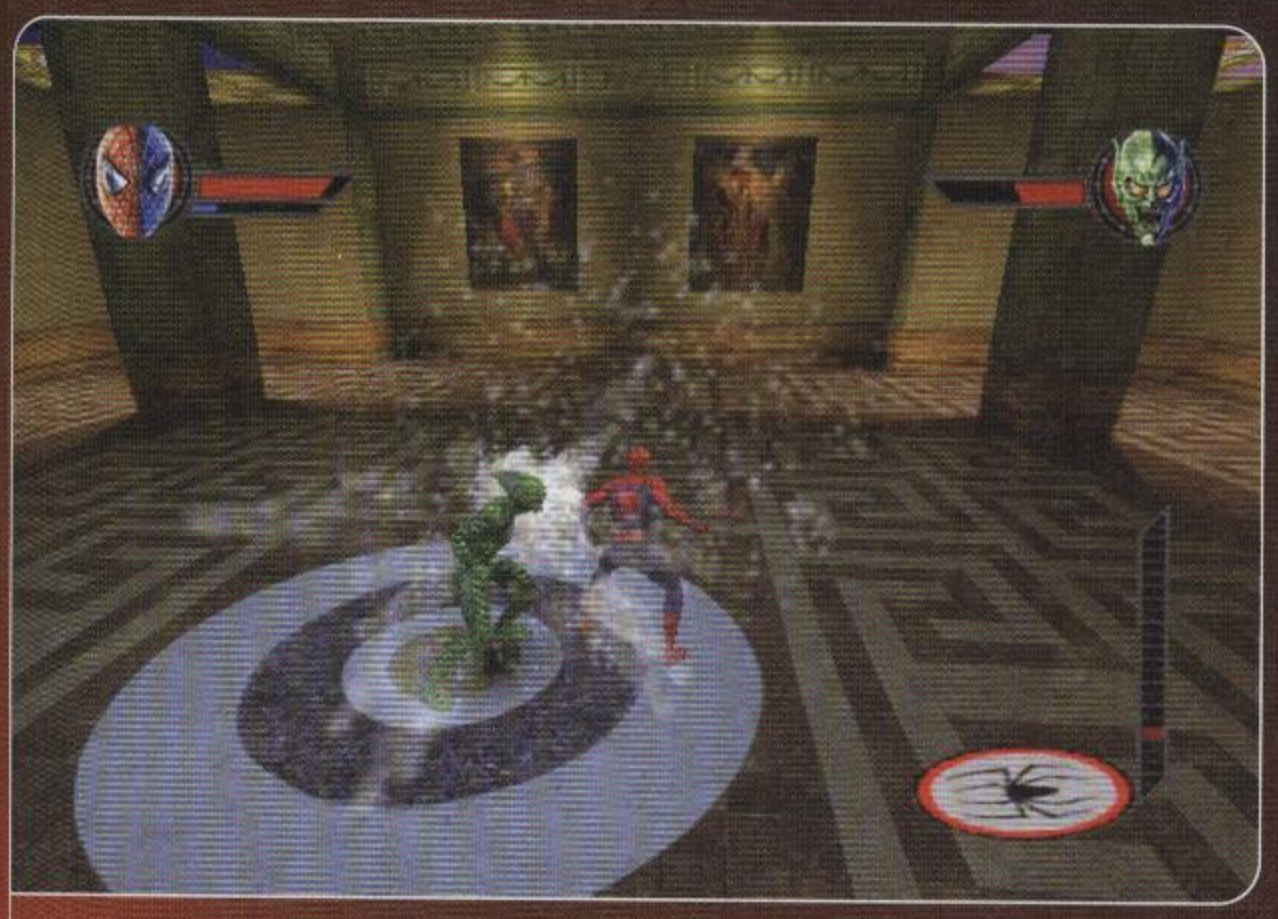
Im U-Bahnhof muss Spidey die Polizisten vor den fiesen Ganoven schützen. Das ist selbst für einen gestandenen Superhelden eine schwierige Aufgabe.

Dieses Hochhausdach wäre nun gesichert. Spider-Man hat die Situation vollkommen im Griff und macht sich nun auf die Suche nach Vulture.

ihnen einen anständigen Fußtritt oder setzt sie mit euren Spinnenfähigkeiten außer Gefecht. Letztere kommen auch bei den Innenlevels gekonnt zum Einsatz. Die Programmierer von Activision haben es geschafft, die Superfähigkeiten klasse ins Spiel zu integrieren. Ob ihr nun an den Wänden entlangkraxelt, munter an der Decke hängt, an einem Spinnenfaden durch die Bahnhofsvorhalle zischt oder die Gegner mit durchschlagenden Special-Moves verkloppt – noch nie wurden die Fähigkeiten eines Superhelden so gekonnt in ein Videospiel eingeflochten.

Mehr Bösewichter als im Film

Spider-Man: The Movie hält sich übrigens nur grob an die Filmvorlage. Während der Leinwand-Held nur gegen den Grünen Kobold antritt, geben sich im Spiel die Oberbösewichter gegenseitig die Klinke in die Hand. Spider-Man: The Movie fährt eine riesige Endgegner-Parade auf. Vom fiesen Elektromenschen Shocker über den gefiederten Psychopathen Vulture bis hin zum stachelbewehrten Scorpion ist jeder dabei, der unter Spideys Erzfeinden Rang und Namen hat. Begleitet wird dieses fantastische Spiel übrigens vom originalen Filmsoundtrack, der jede Situation pompös und eines Superhelden würdig erscheinen lässt. Wenn ihr den Film gemocht habt, werdet ihr das Spiel lieben.



In der klassischen Atmosphäre eines New Yorker Museums wird reichlich ausgeteilt. Der Grüne Kobold setzt Spider-Man mit seinen hinterhältigen Attacken ziemlich zu.

NINTENDO GAMECUBE™

Spider-Man: The Movie

Vertrieb	Activision
Genre	Action
Spieler	1
Speichern	Anzahl der Blöcke: 2
Sprache	Deutsch
Veröffentlichung	Erhältlich

Fazit

Von der Kinoleinwand direkt auf den GameCube. So toll können Lizenztitel sein.

Spider-Man, der Charakter, TM & © 2002 Marvel Characters, Inc. Spider-Man, der Film, © 2002 Columbia Pictures Industries, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Spielcode © 2002 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten.

NINTENDO GAMECUBE™ Test

18 Wheeler American Pro Trucker

Mit 18 Rädern und tausend PS unter der Haube, geht die Post ab!

Fair Play ist bei 18 Wheeler fehl am Platz. Hier gibt es keine Straßenregeln und auch keine Strafzettel – nur euch, euren Truck, den Gegner und die Uhr. Doch bevor es auf die Straße geht, habt ihr die Wahl aus fünf Trucks und unterschiedlichen Ladungen. Das Gewicht der Ladungen bestimmt, wie schnell euer Truck auf der Strecke unterwegs ist und wie hoch eure Prämien ausfallen. Habt ihr euch entschieden, geht es auch schon auf die Piste, wo ihr euch gegen einen anderen Trucker durchsetzen und innerhalb einer bestimmten Zeit Checkpoints passieren müsst.

So braust ihr über sieben Strecken, die euch quer durch Amerika führen. Um die Langzeitmotivation zu erhöhen, spendierten die Entwickler 18 Wheeler noch diverse Challenges und den spaßigen Score-Attack-Modus.

Auf einer Strecke versperrt euch ein mächtiger Tornado den Weg und schleudert euch allerlei entgegen.

NINTENDO GAMECUBE

18 WHEELER

Vertrieb	Acclaim
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Speichern	Memory Card, 3 Blöcke
Sprache	Englisch
Veröffentlichung	Bereits erhältlich

FAZIT

18 WHEELER IST EIN SPASSIGER TRUCKER-ROADTRIP QUER DURCH AMERIKA.

18 WHEELER™ Created by and Produced by SEGA® Converted, Published and Distributed by Acclaim. Original Game © SEGA Corporation, 1999. © SEGA / CRI, 2001. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten. VERTRIEB DURCH ACCLAIM Entertainment GMBH, Leuchtenbergring 20, 81677 München, Deutschland.

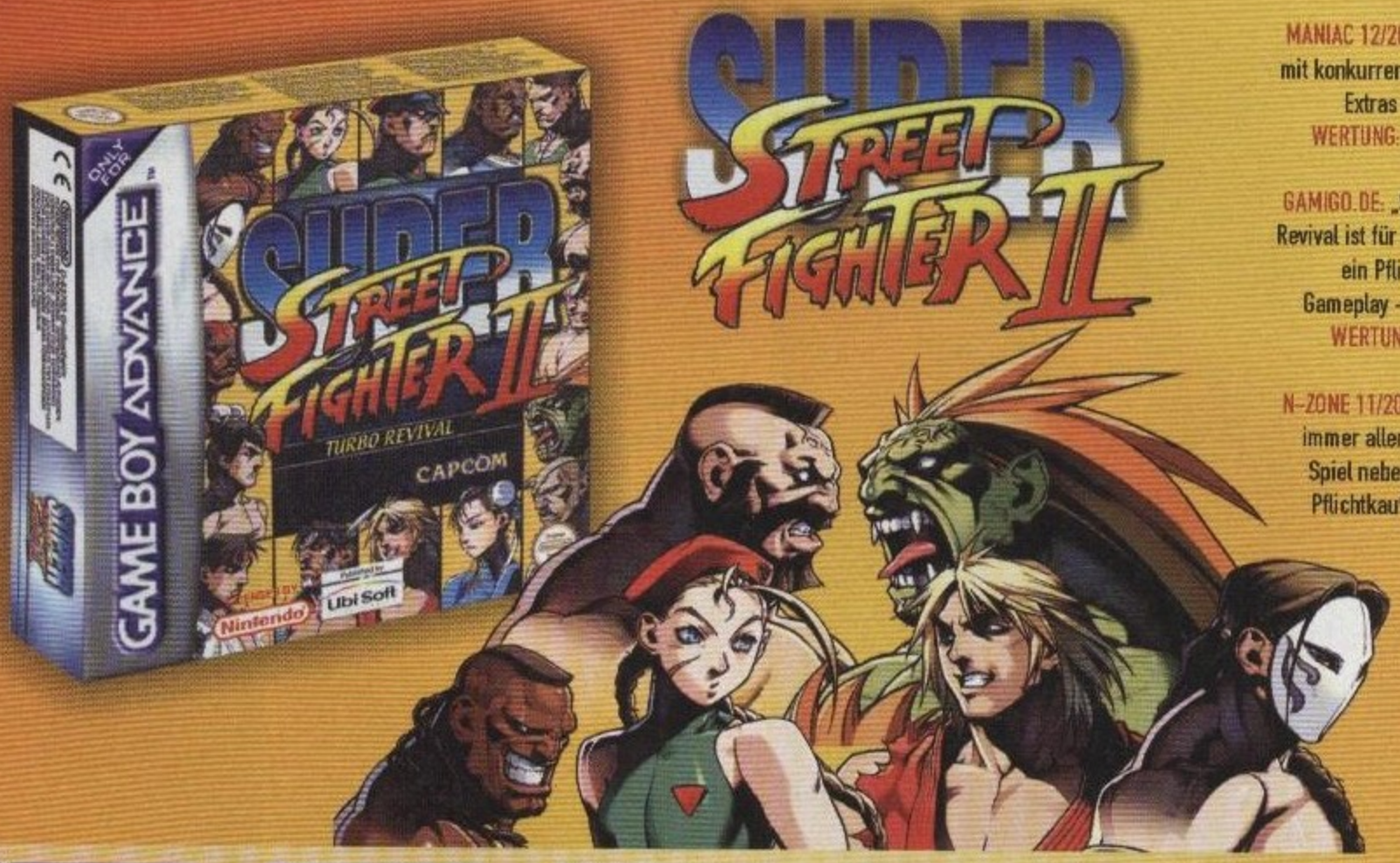
Coole Games für heiße Tage!

Erlebe die packende Action und die atemberaubende Grafik eines der bekanntesten Kampfspiele der Welt jetzt auch für unterwegs.

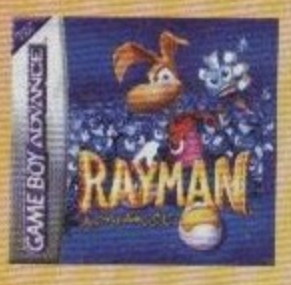
MANIAC 12/2001: „Exzellente 2D-Prügelei mit konkurrenzloser Spielmechanik. Viele Extras motivieren auf lange Sicht."
WERTUNG: 87% (IT'S A MANIAC AWARD)

GAMIGO.DE: „Super Street Fighter II Turbo Revival ist für GameBoy Advance-Besitzer ein Pflichtkauf – Grafik, Musik und Gameplay – Hier stimmt einfach alles!"
WERTUNG: 87% (GAMIGO.DE AWARD)

N-ZONE 11/2001: „Die Spielbarkeit ist wie immer allererste Sahne und macht das Spiel neben der tollen Grafik zu einem Pflichtkauf für Prügel-Fans mit einem Handheld."
WERTUNG: 85% (N-ZONE HIT)



GAME BOY ADVANCE



Ubi Soft
www.ubisoft.de

Rayman Advance © 2001 Ubi Soft Entertainment. All rights reserved. The logo and character of Rayman are trademarks of Ubi Soft Entertainment. Davis Cup © 2002 Ubi Soft Entertainment. Licensed by ITF Licensing (UK) Ltd to Ubi Soft Entertainment SA. Pinball © 2002 Binary9 Studios, Ltd. Published by Ubi Soft Entertainment under license from Binary9 Studios, Ltd. SUPER STREETFIGHTER 2™© CAPCOM CO., LTD 2001 © CAPCOM U.S.A. 2001 ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM and the CAPCOM LOGO are registered trademarks of CAPCOM CO. LTD. BREATH OF FIRE is a registered trademark of CAPCOM CO., LTD ALL RIGHTS RESERVED. Lilo & Stitch™© 2002 Disney. All rights reserved. Moorhuhn is a registered trademark of Phenomedia AG, Bochum, Germany. Licensed by Phenomedia AG, Bochum, Germany. © Ubi Soft Entertainment and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft, Inc. GAME BOY ADVANCE AND THE GAME BOY ADVANCE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. ©2002 NINTENDO.

Club Nintendo®

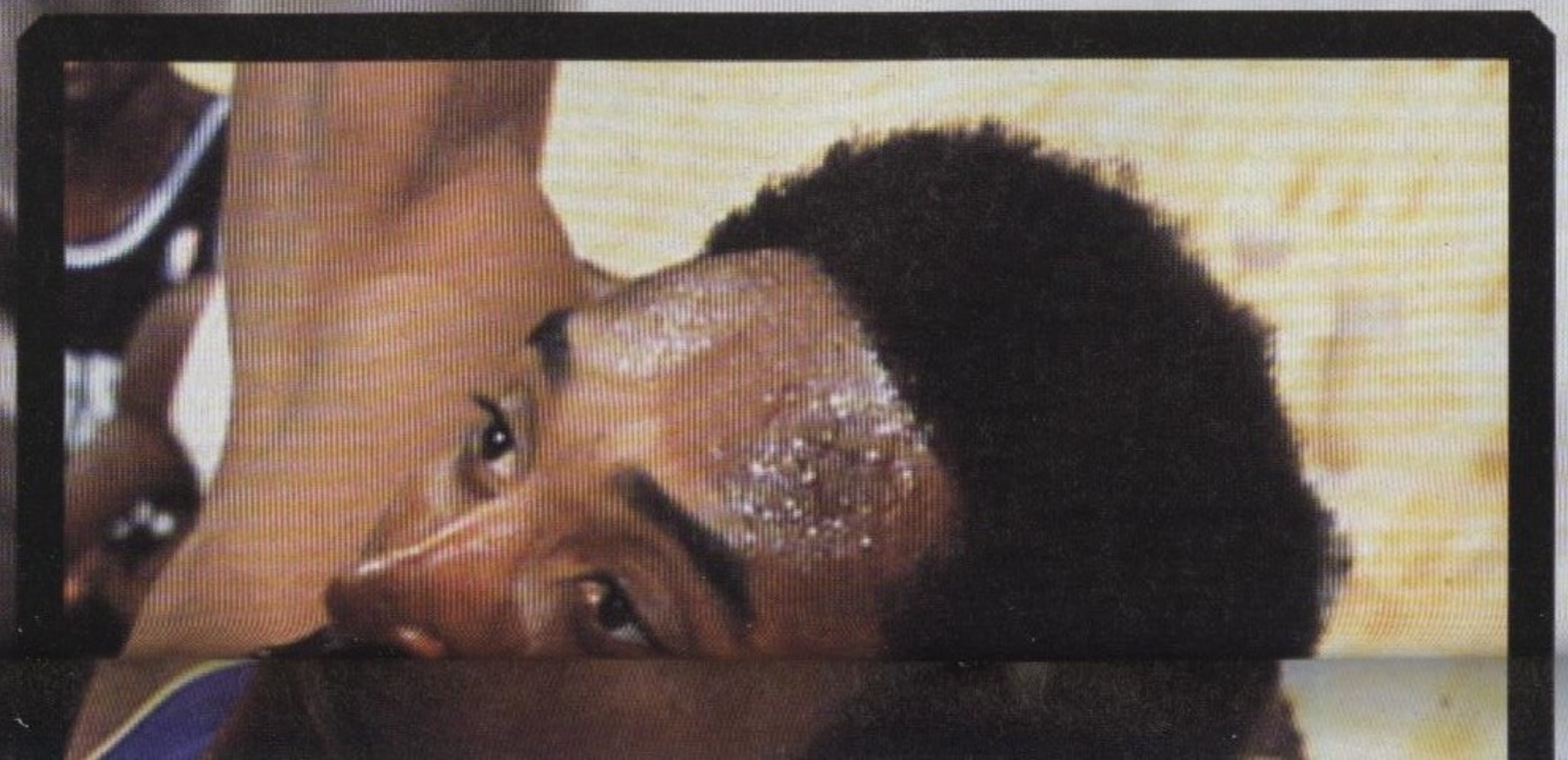
Spider-Man, der Charakter, TM & © 2002 Marvel Characters, Inc. Spider-Man, der Film, © 2002 Columbia Pictures Industries, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Spielcode © 2002 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten.

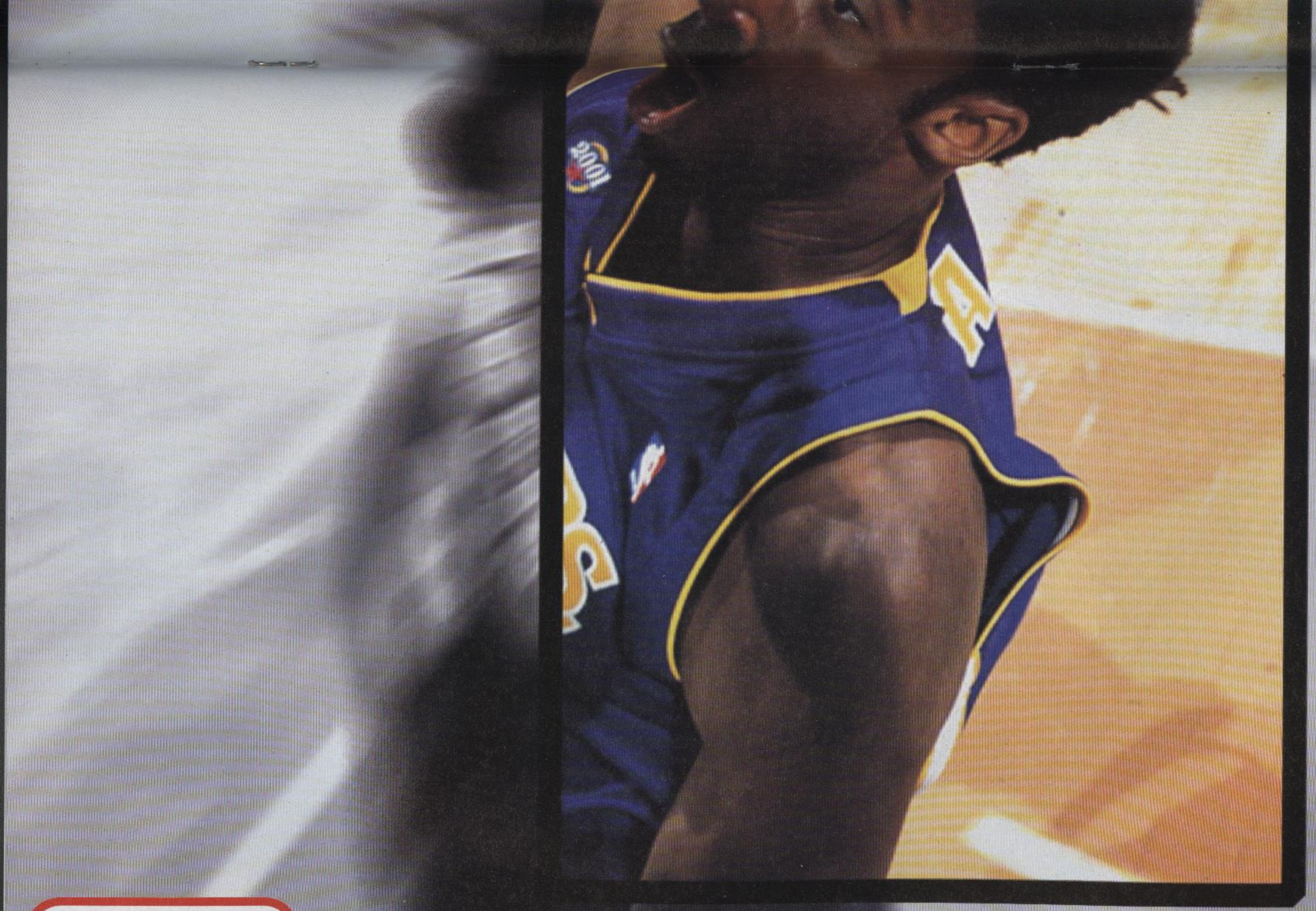
Nintendo®

GAMING 24:7™

NINTENDO
GAMECUBE™

NBA COURTSIDE 2002





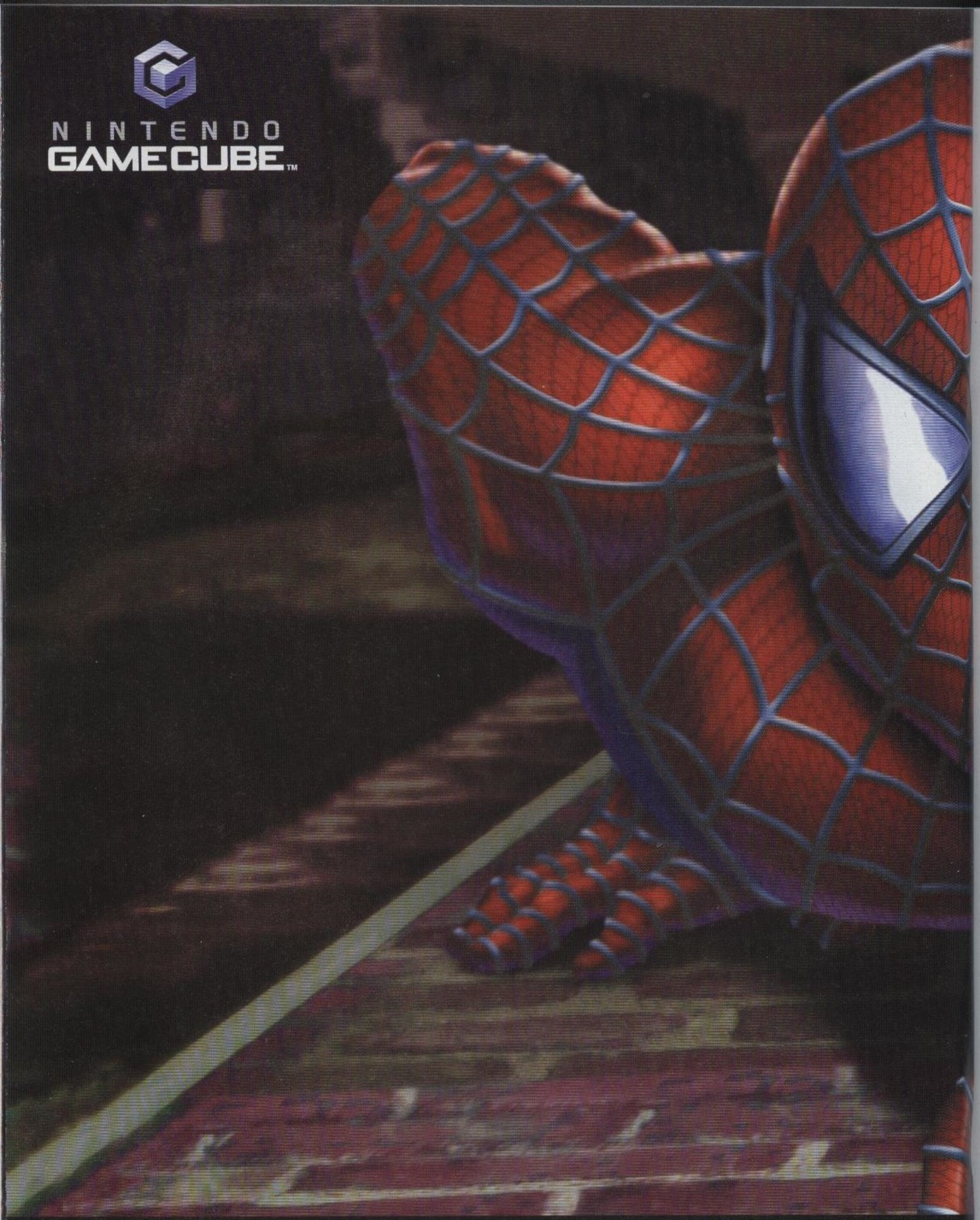
Nintendo®

GAMING 24:7™

© 2002 Nintendo. The NBA and individual NBA member Team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective member Teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. (c) 2001 NBA Properties, Inc. All rights reserved.
TM, (R) AND THE NINTENDO GAMECUBE ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

Club Nintendo®

NINTENDO
GAMECUBE™



SPIDER-MA

THE MOVIE GAM

Beim Start qualmen die Reifen – die Grafik von F1 2002 sieht absolut spitze und sehr realistisch aus. Mit der Power des GameCube ist das kein Problem!

Ohne ein ausreichendes Training dreht ihr euch trotz der guten Steuerung des Öfteren von der Strecke. Man beachte die Spiegelungen auf der nassen Straße.

F1 2002

Wem die Formel-1-Saison zu langweilig ist, der darf sich in F1 2002 selbst hinters Lenkrad klemmen und um Weltmeisterschaftspunkte kämpfen.

Formel-1-Fans dürfen sich freuen und auf dem *GameCube* den Nervenkitzel der Königsklasse des Motorsports hautnah miterleben. Dank der aktuellen FIA-Lizenz beinhaltet der Racer alle Fahrer und Teams der laufenden Saison – inklusive des brandneuen Toyota-Teams. Dabei bietet F1 2002 genau den richtigen Spagat zwischen anspruchsvoller Simulation und unterhaltsamer Action. So erlaubt das Spiel unter anderem Einstellungen an Aerodynamik, Reifenwahl, Reifendruck oder Benzinmenge eures Flitzers. Wer auf Realität weniger Wert legt, aktiviert einfach einige der Fahrhilfen. Aber ohne ein ausreichendes Training werdet ihr trotzdem öfter neben der Strecke fahren, als euch lieb ist. Positiv wie auch realistisch ist hierbei die Tatsache, dass nicht nur ihr Fehler macht, sondern auch die Gegner. So dreht sich auch die Konkurrenz schon mal von der Strecke oder erleidet einen plötzlichen Motorschaden. In Szene gesetzt wird das Ganze durch eine hervorragende Technik. Die Grafik ist absolut spektakulär und sieht gerade bei den Regenrennen mit aufwendigen Spiegelungen auf der nassen Strecke unschlagbar gut aus. Hier zeigt der *GameCube*, wie viele Pferdestärken unter seiner Haube stecken. Wer gerade einen Freund zur Hand hat, darf zusammen mit ihnen ins Cockpit steigen. Somit bietet F1 2002 eine tolle Nachbildung des Rennzirkus und stellt die neue Formel-1-Referenz auf dem *GameCube* dar.

Dank aktueller FIA-Lizenz dürft ihr auf sämtliche Fahrer und Teams zurückgreifen.

Ganz wie in der Realität ist die Sicht im Regen äußerst beschränkt.

F1 2002

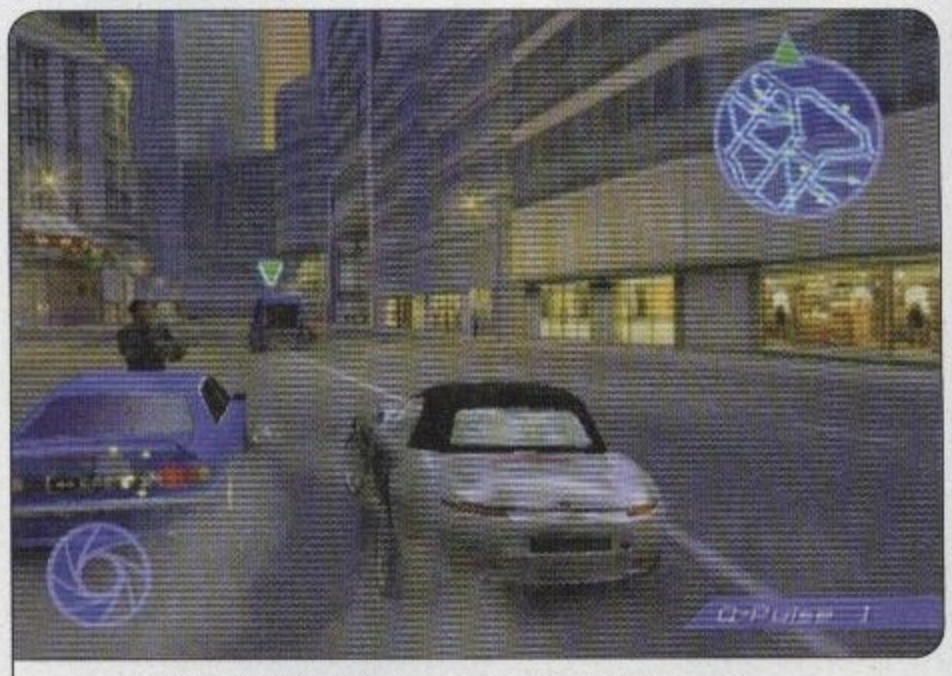
Vertrieb	Electronic Arts
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Speichern	Anzahl der Blöcke: tba.
Sprache	Deutsch
Veröffentlichung	5. Juni

FAZIT

„Sehr unterhaltsame Nachbildung der Formel 1 mit toller Spielbarkeit!"

© 2002 Electronic Arts Inc. EA SPORTS und das EA SPORTS-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. EA SPORTS™ ist eine Electronic Arts™-Marke.
"Formula One", "Formula 1", "F1" und "FIA Formula One World Championship" (sowie die jeweiligen Übersetzungen und Abwandlungen) sind Marken der Formula One-Firmengruppe. Offizielles Produkt der FIA Formula One World Championship lizenziert von Formula One Administration Limited. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.

Na so was! Ein kompliziertes Zahlenschloss blockiert den weiteren Weg. Glücklicherweise haben wir Equipment aus der Abteilung Q dabei.



James Bond liefert sich eine gnadenlose Jagd in den Straßen von Hongkong. Bei der Verfolgung des Lieferwagens steht ihr unter heftigem Beschuss.

007
Agent im Kreuzfeuer

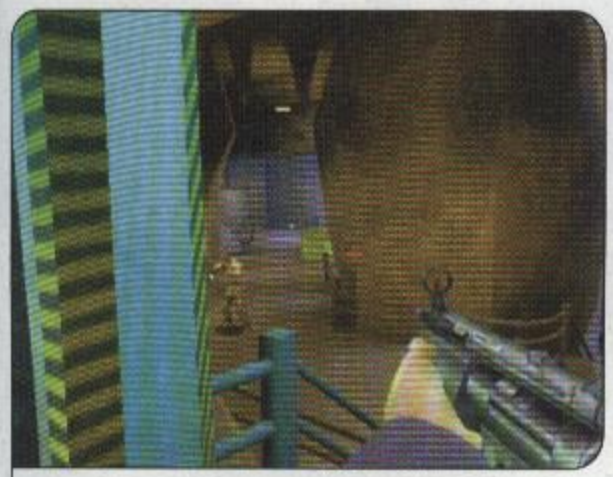
Was? Ein Superschurke will die Weltherrschaft?! Hier kann nur noch der beste Geheimagent des britischen Secret Service helfen!

Wenn man wie James Bond schon mehrere Male die Welt gerettet hat, dann freut man sich auch mal über einen simplen Routineauftrag. Und so lädt unser smarter Superagent schnell seine Walther PPK und freut sich auf eine Mission ohne übel gelaunte Superschurken, Weltereroberungspläne und eine Überdosis geschüttelter Martinis. In Hongkong ist nämlich die bildschöne CIA-Agentin Zoe Nightshade verschwunden, und da Bond sowieso gerade in der Gegend ist, kann er ja auch mal ein wenig Ausschau nach ihr halten. Was anfangs so klingt, als müsste 007 nur bei einigen Hotelrezeptionen nach einer üppigen Blondine in einer kugelsicheren Weste fragen, entpuppt sich rasch als Spitze eines Eisberges. Denn das gute Mädchen befindet sich leider in den Fängen des zwielichtigen Industriellen Nigel Bloch, der dem britischen Geheimdienst schon seit einiger Zeit unangenehm aufgefallen ist. Und so schlittert James Bond in ein neues Abenteuer, dessen Story sich jederzeit mit den besten Kinofilmen messen kann.

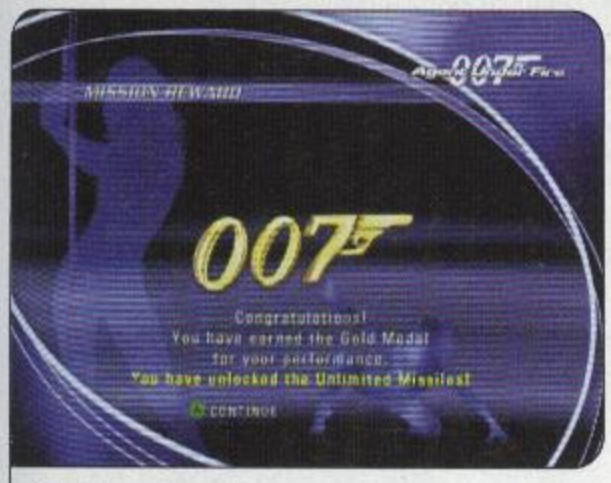
Wie in den Filmvorbildern verschlägt es 007 an exotische Schauplätze.

Ein echter Geheimagent sollte stets auf seine Deckung achten. Anstatt durch die Vordertür zu marschieren, nehmt ihr aus dem Lüftungsschacht einen gemeinen Verbrecher aufs Korn.

AGENT UNDER FIRE/AGENT IM KREUZFEUER Interaktives Spiel (sämtlicher Objekt-Code, sämtliche Softwarekomponenten sowie bestimmte audiovisuelle Komponenten) © 2002 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. AGENT UNDER FIRE/AGENT IM KREUZFEUER Interaktives Spiel (bestimmte audiovisuelle Komponenten) © 2002 UAC und Danjaq, LLC. Alle Bond-Marken TM Danjaq, LLC. Alle Rechte vorbehalten. Agent Under Fire ist eine Marke von Danjaq, LLC und United Artists Corporation. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA GAMES(tm) ist eine Electronic Arts(tm)-Marke



Im Schweizer Bunker der Superschurken solltet ihr es tunlichst vermeiden, entdeckt zu werden.



Jippieh! Tolle Leistungen in den Missionen werden mit hilfreichen Sonderwaffen belohnt.

Unter Beschuss

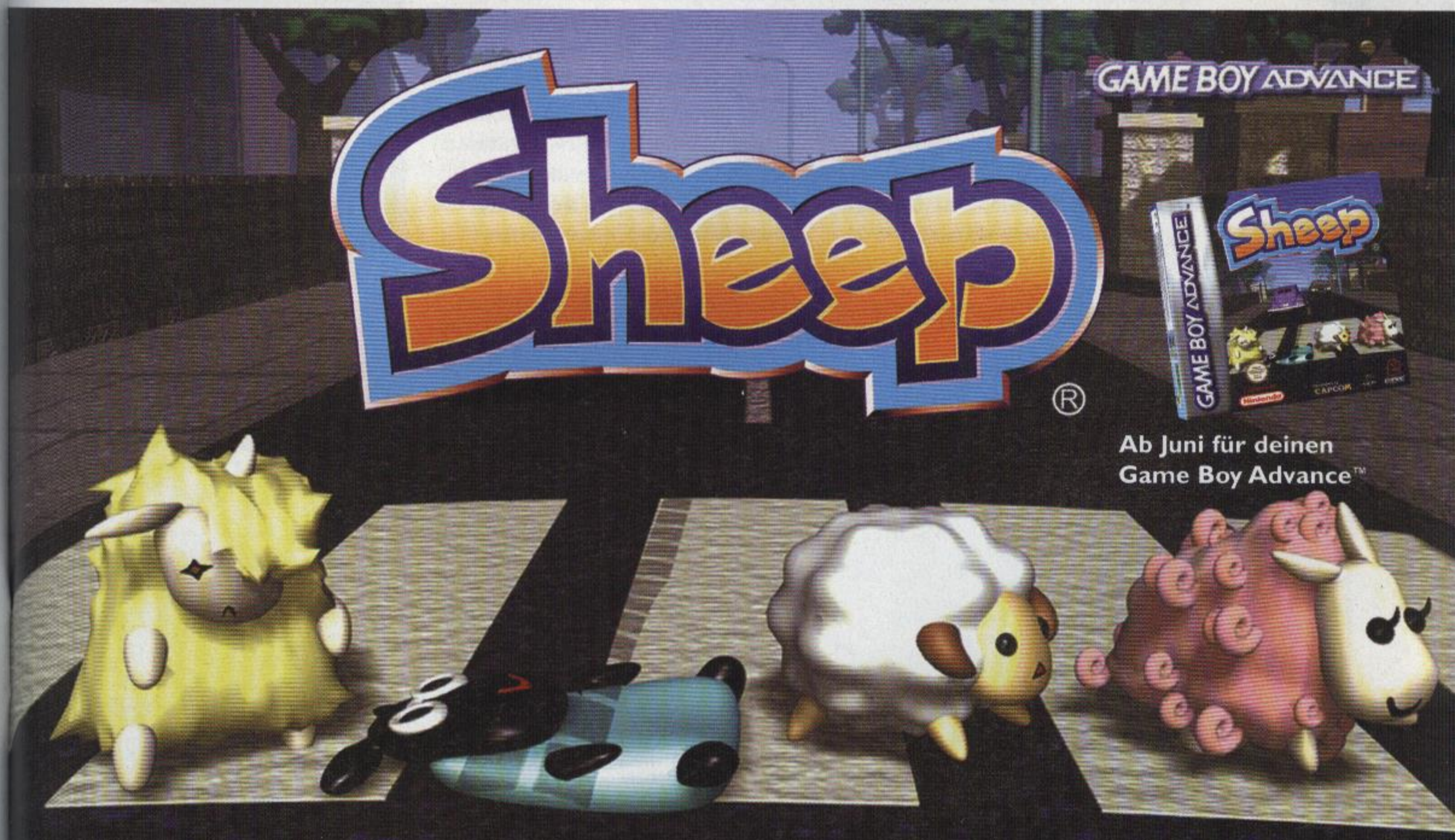
Jetzt liegt es an euch, in der Haut von James Bond dem apokalyptischen Plan auf die Schliche zu kommen. Dazu schleicht ihr meistens in der Ego-Perspektive durch unterirdische Bunker-Anlagen, thailändische Märchenvillen oder über so manches Botschaftsgelände. Mit der berühmten Walther PPK im Anschlag nehmt ihr aufdringliches Wachpersonal oder sonstige böse Buben ins Visier und ab und zu fallen auf diese Weise sogar Extrawaffen für euch ab. Natürlich dürfen in einem Bond-Spiel die neckischen Spezialwaffen aus der Abteilung Q nicht fehlen. So könnt ihr mit dem Q-Decoder Türen öffnen, mit der Röntgenbrille Geheimgänge entdecken und mit der Hakenkralle Wände emporgleiten. Neben den Ego-Shooter-Levels gibt es auch Spezialmissionen, wo ihr in einem schnittigen Bond-Mobil unterwegs seid und mit der Bond-typischen Sonderausstattung ein Action-Feuerwerk abfackelt. Zwischen den einzelnen Levels gibt es immer wieder Videosequenzen, die vollständig auf der Linie der Filme laufen und nicht mit schönen Frauen und geschüttelten Martinis geizen.

Agent im Kreuzfeuer

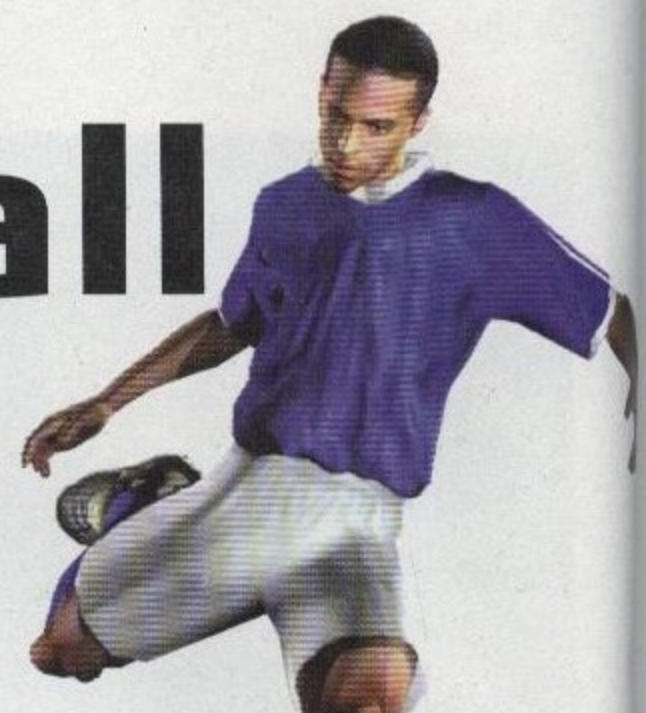
Vertrieb	Electronic Arts
Genre	Action
Spieler	1-4
Speichern	Anzahl der Blöcke: 3
Sprache	Deutsch
Veröffentlichung	14. Juni

Fazit

Im Vergleich zu diesem Spiel sieht sogar so mancher Bond-Film alt aus.



FIFA Fußball WM 2002

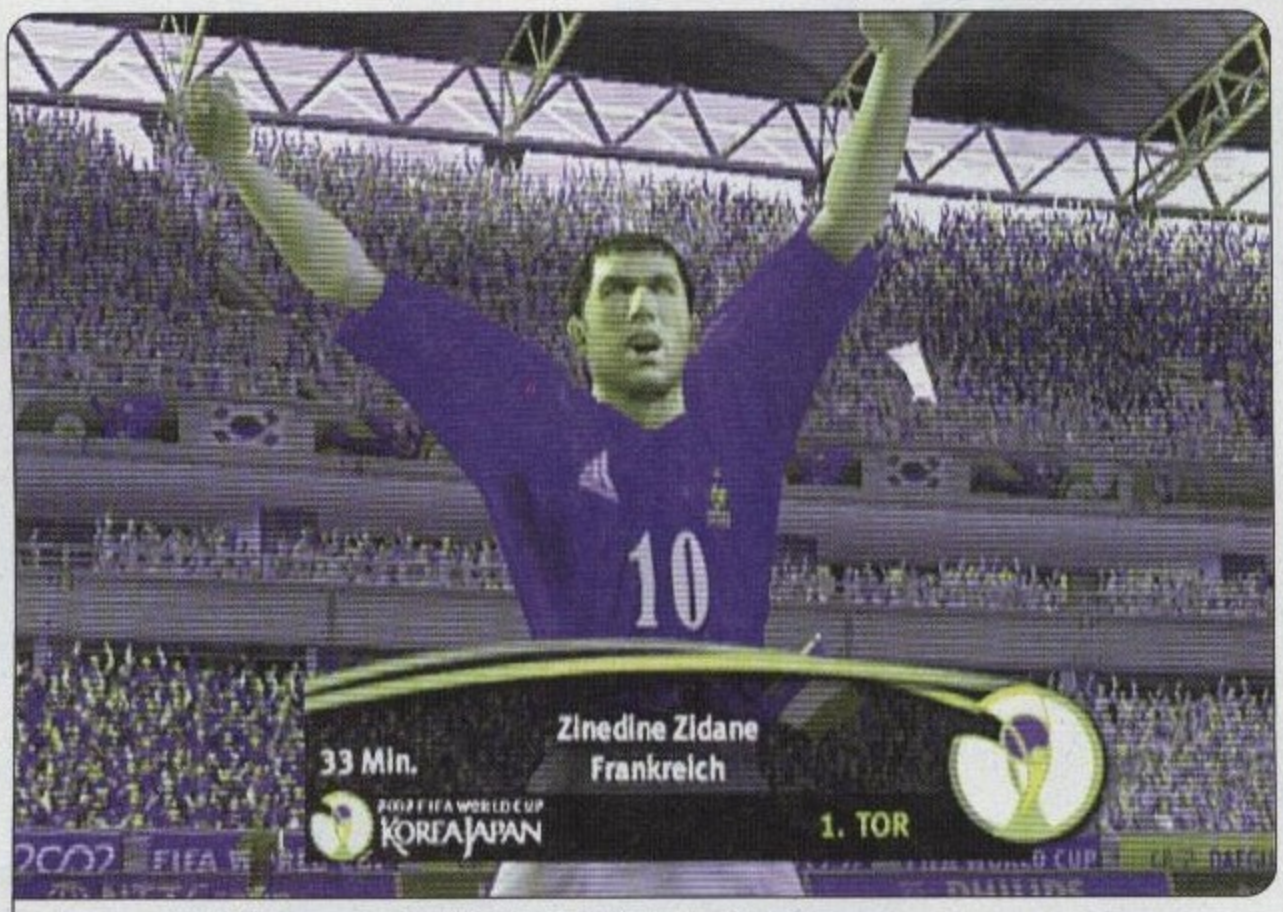


Wer wird im Jahre 2002 in Japan und Korea Fußball-Weltmeister? Ihr habt es in der Hand! Führt eure Lieblingsmannschaft erfolgreich zum WM-Titel!

Aus aktuellem Anlass testen wir FIFA WM 2002 erneut, da sich in der letzten Ausgabe ein Fehler eingeschlichen hat. Unserem Test lag damals die japanische Version des Spiels zu Grunde und diese unterscheidet sich doch erheblich von der PAL-Fassung. Da ist es unseren Lesern gegenüber nur fair, wenn wir das fulminante Fußball-Spektakel noch mal unter die Test-Lupe nehmen! Ihr könnt nun auf dem *GameCube* die Geschicke einer von 42 Nationalmannschaften in die Hand nehmen und euer persönliches Lieblingsteam zum WM-Pokal führen. Wer nach einer echten Herausforderung sucht, kann mit einem krassen Außenseiter wie Korea oder Saudi-Arabien am Turnier teilnehmen. Größere Chancen hat man dagegen mit Mannschaften wie England, Argentinien, Brasilien oder Frankreich. Vor der großen WM besteht die Möglichkeit, in Übungsmatches am eigenen Spiel zu feilen. Besondere Mühe hat man sich dabei bei der realistischen Darstellung der kickenden Stars gegeben. Dank feiner Gesichtstexturen sind Ballkünstler wie Roberto Carlos, Luis Figo, Zinedine Zidane oder Oliver Kahn authentisch in Szene gesetzt. Zusammen mit den offiziellen Stadien, den Fangesängen, dem deutschen Kommentar von Wolf-Dieter Poschmann und den lizenzierten

In der Wiederholung wird deutlich, wie rücksichtslos der Verteidiger im Mittelfeld eingestiegen ist.

Durch die Linie wird der Laufweg des Mitspielers angezeigt. Eine tolle Idee!



Ob der angeblich beste Fußballer der Welt bei der WM genauso gut drauf ist? Auf dem GameCube zeigt sich Zinedine Zidane zumindest in bestechender Form.

Mit einem beherzten Schuss aus 16 Metern versucht Oliver Neuville, den Ausgleich zu erzielen.

© 2002 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. Offizielles lizenziertes Produkt. © FIFA Fussball Weltmeisterschaft Korea/Japan 2002(tm) Das offizielle Emblem, die offiziellen Maskottchen und der FIFA Fussball Weltmeisterschaft(tm)-Pokal sind urheberrechtlich geschützte Marken der FIFA. Hergestellt unter Lizenz von Electronic Arts Inc. Hergestellt in der EU. Spielernamen und -darstellungen unter Lizenz der International Federation of Professional Footballers ("FIFPro"), Nationalmannschaften, Vereine und/oder Ligen verwendet. Alle gesponserten Produkte und Firmennamen, Markennamen und Logos sind Eigentum der jeweiligen Besitzer. EA SPORTS(tm) ist eine Electronic Arts(tm)-Marke. Nintendo GameCube ist eine Marke von Nintendo.

Die Superstars der einzelnen Teams sind mit einem Stern gekennzeichnet. Hier überrascht der Portugiese Luis Figo seinen Gegenspieler. Immerhin hat Korea noch ein Unentschieden gehalten.

Mit der Anzeige unten links legt ihr die Schussstärke fest. Der Torwart reagiert glänzend.

Dieses Tackling im eigenen Strafraum ist gewagt. Der Spieler trifft allerdings fair den Ball.

Trikots wird ein WM-Ambiente vom Allerfeinsten geboten.

Spielstark

Der durchweg positive Eindruck setzt sich auch nach dem Anpfiff im bis auf den letzten Platz voll besetzten Stadion fort. Durch viele sinnvolle Neuerungen werden die Partien auf dem Rasen zu einem packenden Schlagabtausch. Da wäre beispielsweise das überarbeitete Passsystem. Mithilfe einer Anzeige legt ihr die Stärke des Passes fest. Ob Kurzpass, ein tödlicher Pass in den Lauf des Mittelstürmers oder ein filigraner Doppelpass: Die Kicker beherrschen alle Feinheiten des Fußballsports. Zudem gibt es in jedem Team die Starspieler, die mit ihrer spielerischen Brillanz ein Match im Alleingang entscheiden können. So zeigt etwa Luis Figo seine gefürchteten Übersteiger und Zinedine Zidane hebelt gegnerische Hintermannschaften mit einem genialen Pass aus dem Fußgelenk aus. Eine gepunktete Linie zeigt euch beim Angriff an, welcher Teamkamerad welchen Laufweg nimmt. So lassen sich schnell sehenswerte Passstafetten auf den Rasen zaubern. Sehenswert sind auch die Animationen der Kicker. Aktionen wie die Ballannahme mit der Brust, Dribblings oder Kopfbälle sind absolut authentisch dargestellt.

Viktor Agali aus Nigeria hat sich durch die italienische Hintermannschaft gedribbelt und schießt aufs kurze Eck. Leider ist der Torwart auf dem Posten und kann den Ball parieren.

NINTENDO GAMECUBE

FIFA WM 2002

Vertrieb	Electronic Arts
Genre	Fußball
Spieler	1-4
Speichern	Anzahl der Blöcke: 49
Sprache	Deutsch
Veröffentlichung	Erhältlich

FAZIT

„Das Spiel zur WM kann die Erwartungen voll erfüllen!"

Lost Kingdoms

Was sich wohl in dieser Kiste verbirgt? In Schatztruhen liegen die begehrten magischen Karten.

Natürlich gibt es auch Schutzgeister. Dieses mysteriöse Wesen etwa kann euch mit Magie heilen.

Mit Lost Kingdoms zeigt Activision, dass der *Cube* auch für Rollenspieler erste Wahl ist!

Vor langer Zeit existierte eine dunkle Macht, welche durch die Lande zog, um komplette Landstriche auszulöschen. Niemand wusste, wer dafür verantwortlich war und warum dies alles geschah. Eines wusste man jedoch genau: Dem bösen Treiben musste man Einhalt gebieten. Die einzig wirksame Waffe stellte eine magische Karte dar, welche die Kraft besaß, das Böse zu bannen. Mithilfe dieser Magic Card gelang es letztlich, dem Spuk ein Ende zu bereiten. Die Menschheit lebte seitdem friedlich in den Tag hinein – bis jetzt. Das Grauen ist nämlich zurückgekehrt und lässt seiner Zerstörungswut wieder freien Lauf. Immer mehr Menschen und ganze Landstriche verschwinden einfach so. Der Spieler schlüpft nun in die Rolle von Katia Gerber, einer edlen Prinzessin. Sie schnappt sich die legendäre magische Karte und beginnt das größte und gefährlichste Abenteuer ihres Lebens. Wie man sieht, hat man sich storytechnisch einiges einfallen lassen. Wie das Ganze dann spielerisch umgesetzt wurde, ist auch erste Sahne. Man wollte sich vom gängigen Rollenspiel-Einerlei abheben und bietet daher ein neuartiges Kampfsystem. Der Spieler greift nicht auf die üblichen Spells (Zauber-Sprüche) zurück, sondern auf magische Karten. Im unteren rechten Viertel des Bildschirms werden vier von diesen Karten angezeigt. Jede Karte steht für einen bestimmten Button eures Controllers. So entfesselt ihr per Knopfdruck die Power der jeweiligen Karte. Ein wirklich tolles Feature! Übrigens: Kämpfe werden nicht rundenweise ausgetragen, sondern in Echtzeit. Dies bedeutet, dass ihr euren Charakter frei bewegen könnt und gegnerischen Angriffen daher auch selbstständig ausweichen müsst. Ihr seht also, dass Lost Kingdoms in jeder Hinsicht einzigartig ist. Wir können uns jedenfalls kaum noch von unserem Game*Cube* losreißen!

In euren magischen Karten ist die Power von diversen mächtigen Monstern gebannt worden. So könnt ihr durch einfachen Knopfdruck auch diesen riesigen Wolf beschwören! Überaus praktisch!

NINTENDO GAMECUBE

LOST KINGDOMS

Vertrieb	Activision
Genre	Rollenspiel
Spieler	1-2
Speichern	Memory Card, 2 Blöcke
Sprache	Englisch
Veröffentlichung	Juli

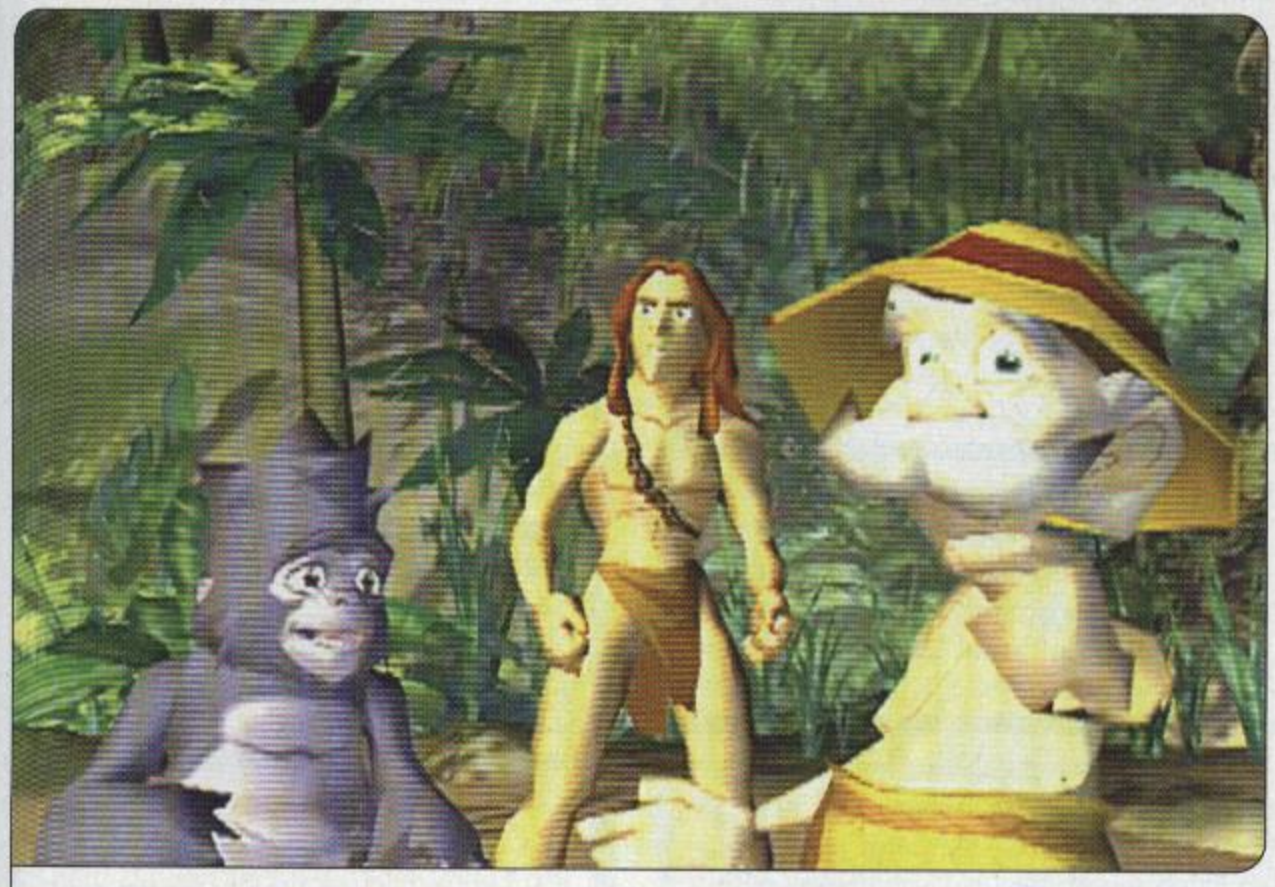
FAZIT

ROLLENSPIEL-FANS KOMMEN HIER VOLL AUF IHRE KOSTEN UND WERDEN LANGE UNTERHALTEN.

Disney's Tarzan Freeride

Der König des Dschungels beehrt den *GameCube*. Ubi Soft haben sich hier einiges einfallen lassen. Seid ihr bereit für einen erstklassigen Action-Titel?

Im Dschungel ist die Hölle los! Ein skrupelloser englischer Wissenschaftler ist zusammen mit einem brutalen Trupp Wilderer in den einstmals friedlichen Busch gezogen, um dort hilflose Gorillababys für seine Experimente einzufangen. Deren herzzerreißendes Wimmern erhört der König des Dschungels, Tarzan. Um die armen Äffchen rechtzeitig aus den Klauen des Forschers zu befreien, setzt Tarzan seine gesamten Fähigkeiten ein. So schwingt er sich nicht nur von Liane zu Liane, sondern rast auf einem als Surfbrett umfunktionierten Baumstamm ein tosendes Wildwasser hinab. Wer braucht schon Inlineskates, wen man auch auf nackten Fußsohlen Baumstämme hinabsausen kann? Richtiger Nervenkitzel kommt auf, wenn sich der Affenfreund mit einer Liane als Bungee-Seil von schwindelerregend hohen Klippen stürzt. Vollführt man auf dem Surfbrett Tricks wie einen Grind oder einen Flip, bekommt man zusätzlich Punkte. Diese sind im Terks-Test wichtig, da man in diesem Modus in den insgesamt 15 Levels nach der Bestzeit oder der höchsten Punktzahl strebt. Im Story-Modus dagegen warten liebevoll gestaltete Zwischensequenzen im besten Disney-Stil sowie diverse Kämpfe mit Zwischengegnern wie Raubkatzen oder Wilderern auf die Spieler. Neben einer deutschen Sprachausgabe sorgt die stimmungsvolle Musikuntermalung für ein tolles Dschungel-Feeling.



Die toll gemachten Zwischensequenzen treiben die Story um den skrupellosen Wissenschaftler voran. Dank der Grafikpower des Nintendo GameCube glaubt man, einen Trickfilm vor Augen zu haben!

Auf dem tosenden Wildwasser die Balance zu halten, ist gar nicht mal so einfach.

An bestimmten Stellen lauern gefährliche Gegner auf den Helden. Gebt deshalb gut Acht!

Disney's Tarzan Freeride

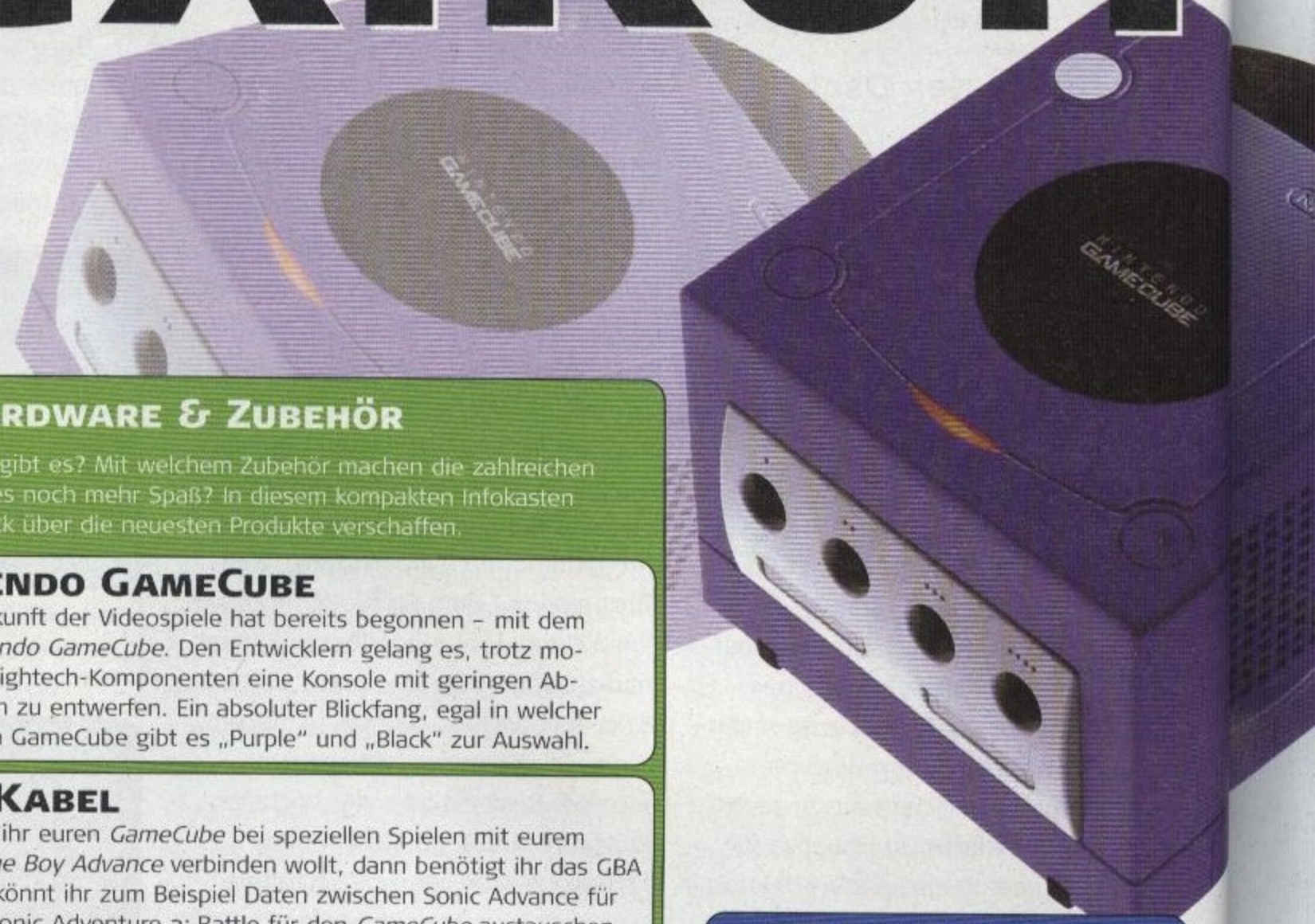
Vertrieb	Ubi Soft
Genre	Action
Spieler	1
Speichern	Anzahl der Blöcke: 8
Sprache	Deutsch
Veröffentlichung	Erhältlich

Fazit

Vor allem jüngere Fans und Disneyfreunde werden viel Spass mit diesem Spiel haben!

Tarzan ™ ist Eigentum von Edgar Rice Burroughs, Inc. und wird mit Genehmigung verwendet. © 2001 Edgar Rice Burroughs, Inc. und Disney Enterprises, Inc. Alle Rechte vorbehalten

GameCube Lexikon



Hardware & Zubehör

Welche *GameCube*-Konsolen gibt es? Mit welchem Zubehör machen die zahlreichen erhältlichen *GameCube*-Games noch mehr Spaß? In diesem kompakten Infokasten könnt ihr euch einen Überblick über die neuesten Produkte verschaffen.

Nintendo GameCube

Die Zukunft der Videospiele hat bereits begonnen – mit dem *Nintendo GameCube*. Den Entwicklern gelang es, trotz modernster Hightech-Komponenten eine Konsole mit geringen Abmessungen zu entwerfen. Ein absoluter Blickfang, egal in welcher Farbe! Den GameCube gibt es „Purple" und „Black" zur Auswahl.

GBA Kabel

Wenn ihr euren *GameCube* bei speziellen Spielen mit eurem *Game Boy Advance* verbinden wollt, dann benötigt ihr das GBA Kabel. So könnt ihr zum Beispiel Daten zwischen Sonic Advance für *GBA* und Sonic Adventure 2: Battle für den *GameCube* austauschen – und sogar Minispiele lassen sich auf den *GBA* transferieren.

Controller

In drei coolen Farben könnt ihr den Controller ergattern. „Purple", „Clear Purple" und „Black" sorgen dafür, dass für jeden Geschmack das Richtige dabei ist. Doch der Controller sieht nicht nur toll aus, sondern liegt auch noch perfekt in der Hand! Der integrierte Rumble-Motor sorgt beim Zocken zudem für die richtigen Vibrations.

Memory Card 59

Klein und stark ist nicht nur der *GameCube* selbst, denn auch die Memory Card 59 bietet diese Vorteile. Mit dem grauen Schmuckstück speichert ihr eure Spielstände ab. Auf der Memory Card 59 finden – wie der Name schon sagt – 59 Speicherblöcke Platz. Somit habt ihr massig Platz für Speicherstände!

RF Modulator

Wer keinen Fernseher mit Scart- oder Cinch-Eingang besitzt, muss keineswegs verzweifeln! Mit dem RF Modulator schließt ihr euren *Nintendo GameCube* einfach am so genannten RF-Eingang (Antennen-Anschluss) eures TV-Gerätes an. Somit steht kurzweiligen Daddel-Sessions nichts mehr im Wege.

RGB Kabel

Das RGB Kabel begeistert durch die deutlich verbesserte Bildqualität, die damit erzielt wird. Wer ein TV-Gerät mit RGB-fähigem Scart-Anschluss sein Eigen nennt, darf sich über eine optimale Darstellung freuen, welche vor allem durch die so mögliche 60-Hz-Wiedergabe begeistern kann. Ein edles Teil, oder?

Rennspiele

Durch die Kurven flitzen und Gas geben? Diese Spiele machen viel Spaß!

Wave Race: Blue Storm

Nintendo.....1-4 Spieler

Die beinharten Jetski-Rennen verwandeln euer Wohnzimmer in einen brodelnden Hexenkessel! Dermaßen intensiv kam noch kein Rennspiel rüber. Ein Top-Hit!

Burnout

Acclaim .....1-2 Spieler

Braust mit Highspeed durch den Feierabendverkehr und lasst euch nicht erwischen. Für bis zu zwei Spieler!

Extreme-G3

Acclaim .....1-4 Spieler

Die futuristische Mega-Raserei entführt euch in die Zukunft des Rennsports. Schnell, schneller, Extreme-G3!

Crazy Taxi

Acclaim .....1 Spieler

Taxi-Fahrer leben gefährlicher, als man denkt! Bei dem abgefahrenen Rennspaß bleibt wirklich kein Auge trocken!

Aktuelle Hits

Hier präsentieren wir euch die aktuellsten Hits für euren *GameCube*! Viel Spaß damit!

Action-Adventures

Spannende Abenteuer und traumhafte Geschichten erwarten dich hier.

Luigi's Mansion

Nintendo.....1 Spieler

Luigi spielt ausnahmsweise die erste Geige und muss sich um die Rettung seines geliebten Bruders kümmern. Mario ist nämlich in einem Geisterhaus verschollen. Findet ihn!

Universal Studios

Kemco.....1 Spieler

Bei diesem Knüller könnt ihr einen Tag in den weltberühmten Universal Studios verbringen. Ein tolles Abenteuer wartet!

Puzzle/Strategie

Ihr seid echte Taktiker? Dann beweist es in diesen Spiele-Klassikern.

Pikmin

Nintendo.....1 Spieler

Einer der innovativsten Spiele-Titel der letzten Jahre. Das überaus fesselnde Spielprinzip und die unglaublich schöne Grafik ergeben Spielspaß pur! Ein echter Nintendo-Hit eben!

Super Monkey Ball

Infogrames.....1-4 Spieler

Ich glaub, mich laust der Affe! So abgefahren wie dieser Knaller ist kaum ein anderes Game! Party-Spaß pur!

Action

Du brauchst eine Herausforderung? Dann werde zum echten Action-Helden!

Super Smash Bros. Melee

Nintendo.....1-4 Spieler

Endlich! Der lang ersehnte Nachfolger des *N64*-Megahits bietet natürlich eine unglaublich gute Grafik und konkurrenzloses Gameplay!

Star Wars Rogue Squadron II

Electronic Arts.....1 Spieler

Die Macht ist mit dem *GameCube*! Ein Meilenstein der Videospiel-Geschichte!

Batman Vengeance

Ubi Soft.....1 Spieler

Der beliebte Super-Held bekämpft das Böse nun auch auf dem *GameCube*. Helft ihm, Gotham City zu retten!

Sonic Adventure 2: Battle

Infogrames.....1-2 Spieler

Sonic macht nun auch den *GameCube* unsicher! Pfeilschnell und megagut!

Donald Duck: Quack Attack

Ubi Soft.....1-2 Spieler

Die bekannteste Ente der Welt erlebt ihr bis dato schönstes Videospiel-Abenteuer!

Spider-Man

Activision.....1 Spieler

Auch Spidey gibt den Bösewichtern auf dem *GameCube* Saures. Ein wirklich gelungener *GCN*-Einstand!

007: Agent im Kreuzfeuer

Activision.....1 4 Spieler

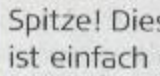
Schlüpft in die Rolle des berühmtesten Geheimagenten aller Zeiten.

Sportspiele

Sport ist Mord? Diese Sporteinheiten auf dem *GameCube* empfehlen wir.

NBA Courtside 2002

Nintendo.....1-4 Spieler



Bei der Grafik hat man fast das Gefühl, bei einer Live-Übertragung dabei zu sein. Tolle Dribblings, coole Rebounds und fette Dunks!

FIFA Fussballweltmeisterschaft 2002

Electronic Arts....1-4 Spieler

Echte Fußball-Fans kommen an diesem hervorragenden Titel nicht vorbei!

NHL Hitz

Konami.....1-4 Spieler

NHL Hitz ist Power-Eishockey ohne Gnade! Hier gibt es keinen Schiri, der euch vor wilden Fouls rettet. Cool!

ESPN Int. Winter Sports

Konami.....1-2 Spieler

Ein wahrhaft „cooles" Vergnügen erwartet euch bei der virtuellen Winter-Olympiade mit zehn Disziplinen!

Dave Mirra Freestyle BMX 2

Acclaim.....1-2 Spieler

Spitze! Dieses Trendsport-Game ist einfach genial gelungen.

International Superstar Soccer 2

Konami.....1-4 Spieler

Auch dieses Fußball-Spiel sorgt dafür, dass ihr lange Zeit am Ball bleibt!

Tony Hawk's Pro Skater 3

Activision.....1-2 Spieler

Der König der Skateboarder verteidigt seinen Thron auch auf dem *GameCube*!

Pikmin

Das innovativste Spiel des Jahres gibt es natürlich nur für den Nintendo GameCube.

Super Smash Bros. Melee

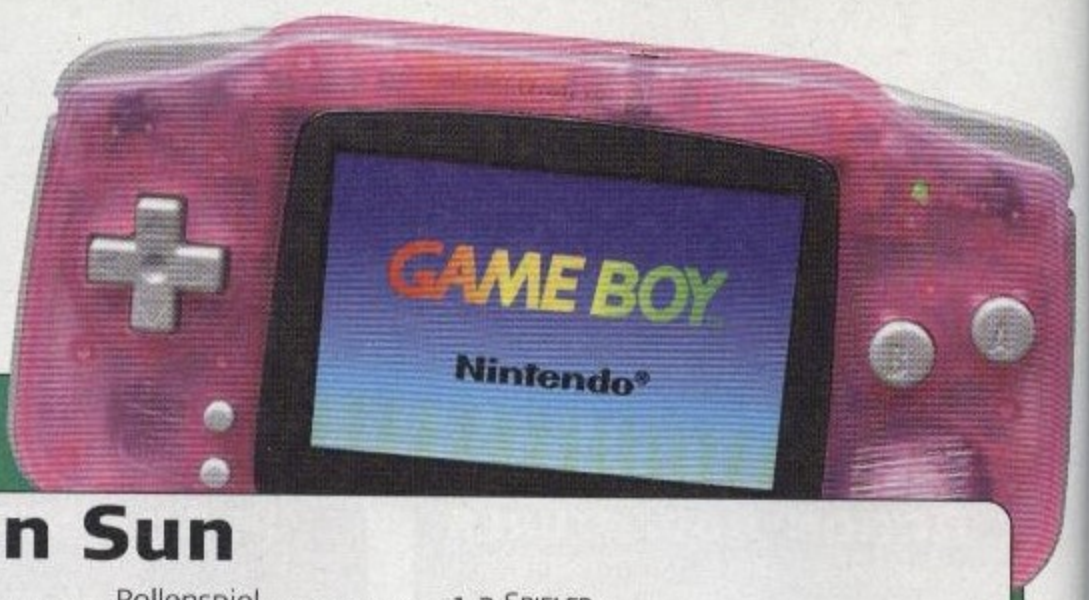
Die beliebten Nintendo-Stars messen ihre Kräfte. Ein Muss für GCN-Besitzer!

Star Wars Rogue Squadron 2

Das wohl beste Star-Wars-Game aller Zeiten gehört zu euren Top-Favoriten.

NBA Courtside 2002

Basketball-Fans bekommen glänzende Augen, wenn sie über diesen Titel sprechen.



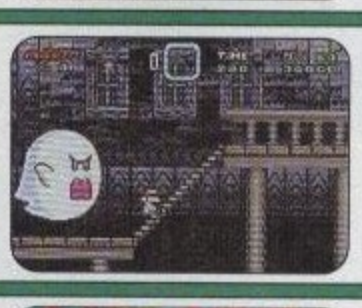
CHARTS

1 (8) Golden Sun

Nintendo . . . . . Rollenspiel . . . . . 1-2 SPIELER

Der RPG-Kracher wird weltweit mit Lob überschüttet und wanderte sofort nach Release in unsere *GBA*-Charts. Bei diesem Hit war aber auch nichts anderes zu erwarten!

2 (-) Super Mario World



Nintendo . . . . . Action . . . . . 1-4 SPIELER

Das Kultspiel erobert die Herzen der *GBA*-Besitzer im Sturm. 96 abwechslungsreiche Abschnitte wollen von euch bezwungen werden. Der Megahammer für unterwegs!

3 (1) Mario Kart: Super Circuit

Nintendo . . . . . Rennspiel . . . . . 1-4 SPIELER

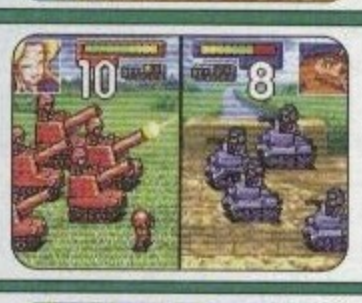
Mario und seine Kumpels bleiben weiterhin ganz oben in den Charts. Die beliebte Handheld-Raserei ist eben eine Klasse für sich. Eine tolle Leistung!

4 (4) Super Mario Advance

Nintendo . . . . . Action . . . . . 1-4 SPIELER

Seit über einem Jahr hält sich dieses Game in der Spitzengruppe und wir sind sicher, dass es da auch noch lange bleiben wird! Ein zeitloser Hüpfspaß!

5 (2) Advance Wars



Nintendo . . . . . Strategie . . . . . 1-4 SPIELER

Die Strategie-Perle ist nicht nur erklärten Hobbygenerälen zu empfehlen. Solltet ihr den Knaller komplett durchspielen wollen, dann braucht ihr wirklich jede Menge Zeit!

6 (3) Wario Land 4

Nintendo . . . . . Action . . . . . 1 SPIELER

Marios Erzfeind kann es nicht lassen. Noch immer steht der dicke Brummer ganz oben auf eurer Wunschliste. Bei der Grafik und dem Gameplay ist das aber auch kein Wunder!

7 (6) Harry Potter und der Stein der Weisen

Electronic Arts . . . . . Adventure . . . . . 1 SPIELER

Erfolg ist keine Hexerei! Der kleine Magier ist nach wie vor in den Charts und bricht nicht nur auf DVD alle Rekorde. Auch auf dem *GBA* kann er seine Fans verzaubern.

8 (5) Tony Hawk's Pro Skater 3

Activision . . . . . Sport . . . . . 1 SPIELER

Das beste Skateboarding-Game für euren *GBA*. Funsport-Freaks und Genre-Muffel werden gleichermaßen begeistert sein. THPS 3 ist sogar noch besser als sein genialer Vorgänger.

TERMINE

Welche tollen Spiele für den *Game Boy Advance* jetzt und in Zukunft erscheinen werden, verraten wir euch in dieser Übersicht.

AKTUELLE NEUHEITEN

SUPER MARIO WORLD: SUPER MARIO ADVANCE 2
Action — Nintendo

GOLDEN SUN
Rollenspiel — Nintendo

STAR WARS: ANGRIFF DER KLONKRIEGER
Action — THQ

DIE BIENE MAJA: DAS GROSSE ABENTEUER
Action — Acclaim

HITS FÜR 2002

SPIDER-MAN: THE MOVIE
Action — Activision

RAYMAN 3
Action — Ubi Soft

TONY HAWK'S PRO SKATER 3
Sportspiel — Activision

V-RALLY 3
Rennspiel — Infogrames

Die Biene Maja:
Das große Abenteuer

Die Biene Maja ist ein Phänomen, denn der kultige Zeichentrickstar steht bei Groß und Klein schon seit Jahren ganz hoch im Kurs.

Im Wasser tummeln sich Gestalten, das soll man nicht für möglich halten! Auf ins kühle Nass!

Maja und Willi sind die Helden einer ganzen Generation und erleben ein tolles Abenteuer!

Man hat es nicht leicht, wenn einem der tollpatschige Willi dauernd Ärger macht. Majas ungeschickter Freund ist nämlich bei einem Ausflug auf die Klatschmohnwiese verloren gegangen. Nun müssen sich die Biene Maja und der Grashüpfer Flip auf die Suche nach ihm machen. Allerdings wissen die beiden ja nicht, wo sie anfangen sollen und deshalb bleibt ihnen nichts anderes übrig, als 16 riesige Abschnitte nach dem Hallodri abzusuchen. Auch wenn Story und die generelle Thematik eher kindgerecht anmuten, handelt es sich hier keineswegs um ein Just-for-Kids-Spiel. In Sachen Gameplay wird euch astreine und vor allem herausfordernde Jump&-Run-Action vom Allerfeinsten geboten, die auch erfahrene Spieler lange bei der Stange halten dürfte. In technischer Hinsicht gibt sich die Wald-und-Wiesen-Hatz sowieso keine Blöße, denn was man hier grafisch herausholen konnte, ist der absolute Wahnsinn! Dank des Drei-Ebenen-Parallax-Scrollings wird ein cooler räumlicher Effekt erzeugt und die farbenfrohen Hintergründe stehen den zeichentrickreifen Charakteren in nichts nach. Auch die Spritescaling-Fähigkeiten des GBA zahlen sich hier aus, was durch zoomende und rotierende Gegner eindrucksvoll unter Beweis gestellt wird. Da sieht man mal wieder, was die Entwickler und der Game Boy Advance technisch draufhaben. Als Sahnehäubchen hat man dem Modul noch zahlreiche Boni spendiert, wodurch die Langzeitmotivation noch weiter steigt. Es gibt jede Menge Geheimräume zu entdecken und auch kleine Minispiele. So macht Majas Abenteuer auch nach mehreren Durchgängen noch tierisch Spaß!

Faulenzen und Spaß haben – so ein Leben als Grashüpfer hat schon was für sich, oder?

Der freundliche Grashüpfer Flip steht euch auf eurer Odyssee mit Rat und Tat zur Seite. Wie ihr sicher aus der TV-Serie wisst, ist auf den grünen Zylinder-Träger immer Verlass – ein echter Freund eben!

GAME BOY ADVANCE

Biene Maja

Vertrieb	Acclaim
Genre	Action
Spieler	1
Speichern	Passwort
Sprache	Deutsch
Veröffentlichung	Erhältlich

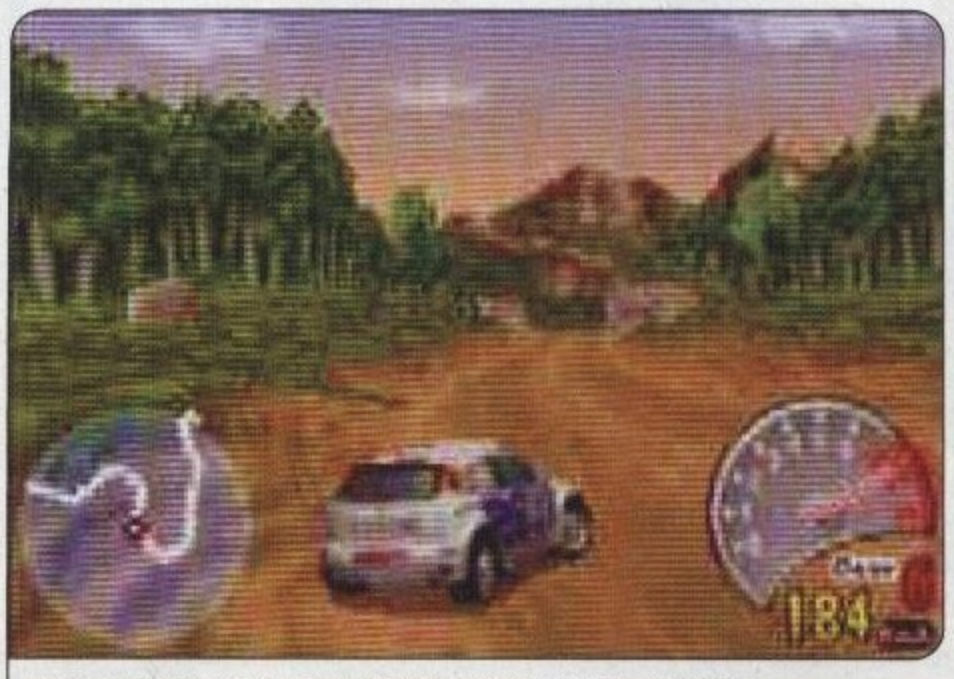
Fazit

Nicht nur Fans der kultigen Biene Maja werden begeistert sein!

Based on the book "Maya the Bee and her adventures" and "Heaven Folk" by Waldemar Bonsels © 2001 Junior.TV GmbH & Co. KG
Licensed by EM.TV & Merchandising AG, Unterföhring.
VERTRIEB DURCH ACCLAIM Entertainment GMBH, Leuchtenbergring 20, 81677 München, Deutschland. Acclaim® & © 2001 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

GAME BOY ADVANCE

V-Rally 3



Ist das wirklich ein GBA-Spiel? Die Grafik von V-Rally 3 ist unglaublich detailliert! Steuern könnt ihr euer Auto aus einer Cockpit- oder einer Außenperspektive.

Die unterschiedlichen Untergründe haben Auswirkungen auf das Fahrverhalten. Und genau so und nicht anders sollte sich ein Rallyespiel auch verhalten.

Mit V-Rally 3 holt ihr den Rallye-Sport auf euren *GBA*. Setzt euch ins Cockpit, startet den Motor und lasst die Gegner Staub schlucken!

Rallye-Fans, aufgepasst! Mit V-Rally 3 steuert eine ausgezeichnete Umsetzung des Rallye-Sports auf euren *Game Boy Advance* zu. Bereits kurz nachdem man das Modul in den *GBA* eingelegt hat, läuft einem das Wasser im Mund zusammen, denn was die Entwickler hier aus dem Handheld gequetscht haben, ist schlichtweg phänomenal! Detaillierte Autos, tolle Strecken, unterschiedliche Wetterbedingungen, eine tadellose Steuerung, ein Zweispielermodus und eine sensationell flüssige Framerate lassen einen daran zweifeln, dass es sich bei V-Rally 3 um ein *GBA*-Spiel handelt. Doch auch der Optionsumfang ist eine Wucht. So könnt ihr im Zeitfahr- sowie im Karriere-Modus antreten und dort diverse Einstellungen an euren Autos vornehmen, um sie optimal auf die jeweiligen Streckenbedingungen einzustellen. Gefahren wird entweder aus der Cokkpit-Ansicht oder einer Außenperspektive. Die Steuerung ist unkompliziert und beschränkt sich auf das Steuerkreuz und zwei Knöpfe: A für Gas und B für Bremsen. Die Fahrzeuge reagieren dabei so, wie man es von einem Rallye-Auto erwarten würde, und steuern sich dem Untergrund entsprechend mal mit mehr Grip, mal eher rutschig. V-Rally 3 ist mit Sicherheit einer der bisher beeindruckendsten Titel für den *GBA*.

Bei Regen müsst ihr wesentlich vorsichtiger fahren als im Trockenen. Das Wasser sieht super aus.

Bei V-Rally 3 muss der Spieler entscheiden, welche Perspektive die beste Übersicht bietet.

GAME BOY ADVANCE

V-Rally 3

Vertrieb . . . . . Infogrames
Genre . . . . . Rennspiel
Spieler 1-2
Speichern . . . . Modulinterner Speicher
Sprache . . . . . Deutsch
Veröffentlichung . . . . . Erhältlich

Fazit

„Tolle Technik, feine Spielbarkeit – V-Rally 3 sollte in keiner Sammlung fehlen."

© 2002 NINTENDO CO., LTD. © 2002 Disney. All rights reserved. GAME BOY ADVANCE™ AND THE GAME BOY ADVANCE LOGO™ ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

DAS KOMMT IN DEN
BESTEN FAMILIEN VOR...

DAS SPIEL
ZUM FILM!

Disney's
Lilo & Stitch

JETZT FÜR GAME BOY ADVANCE!

Disney INTERACTIVE

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

www.ubisoft.de

In den Straßen von Coruscant habt ihr mit sehr viel Gegenverkehr zu rechnen. Hier helfen nur schnelle Reflexe und eine ruhige Hand.

Nutze die Macht! Die übernatürlichen Kräfte sind im Kampf sehr gut zu gebrauchen, um die Schergen der Separatisten auszuschalten.

Star Wars Episode II Angriff der Klonkrieger

Der Krieg der Sterne geht auf eurem *Game Boy Advance* weiter! Stellt euch als Jedi-Ritter dem Angriff der Klonkrieger.

Na? Ist das Adrenalin schon wieder abgebaut? Oder wart ihr noch gar nicht im Kino? Wenn nicht, dann solltet ihr das möglichst schnell nachholen. Denn der neue Star-Wars-Film ist wirklich ein absolutes Fest für die Sinne und wird euch mindestens genau so fesseln, wie der erste Teil. Wenn ihr nach diesem atemberaubenden Kinoereignis immer noch Lust auf den Angriff der Klonkrieger habt, so bleiben euch eigentlich nur zwei Möglichkeiten. Da wäre einmal die Option, einfach noch mal in den Filmpalast eurer Wahl zu gehen und euch das zweieinhalbstündige Science-Fiction-Fest noch einmal

Gut geblockt ist halb gewonnen. Der Jedi-Ritter Obi-Wan Kenobi pariert hier das Blasterfeuer eines Roboters und schickt es an den Absender zurück.

© LucasArts Entertainment Company LLC. © 2002 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved.
Used under authorization. LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd.
Development by David A. Palmer Productions. David A. Palmer Productions Logo is trademark of A. D. Palmer.
Published by THQ Inc. THQ and the THQ Logo are trademarks of THQ Inc.
All rights reserved.

anzuschauen – da dürft ihr aber nur zusehen und nicht selbst agieren. Holt euch einfach Star Wars Episode II: Angriff der Klonkrieger als Spiel für euren *Game Boy Advance* und mutiert selbst zum mächtigen Jedi-Ritter!

Auf ins Abenteuer!

Gleich drei Kämpfer für die Gerechtigkeit stehen euch in diesem Spiel zur Verfügung. Je nach Level übernehmt ihr die Steuerung von Obi-Wan Kenobi, Anakin Skywalker und Mace Windu, um den Kampf gegen die Gegner der Alten Republik aufzunehmen. Dabei verlasst ihr euch nicht nur auf die durchschlagende Kraft eures Laserschwertes, sondern setzt auch gezielt die Macht ein. Anfangs tut sich besonders der pubertierende Anakin Skywalker noch ein wenig schwer damit, doch mit der Aufnahme von Macht-Symbolen verbessern sich eure Fähigkeiten und schon bald könnt ihr mit einem kleinen Fingerzeig Feindeshorden vom Bildschirm fegen. Dies verschlingt jedoch viel Energie, so dass man bei Standard-Ideal-Feinden wie Phantom-Robotern doch lieber auf das gute, alte Laserschwert zurückgreifen sollte. Damit könnt ihr nicht nur Hiebe austeilen, sondern auch den Beschuss aus Blastergewehren abblocken. Wer diese Option geschickt einsetzt, ist übrigens auch in der Lage, die gegnerischen Schüsse zu reflektieren und zum Absender zurückzuschicken. Zu diesen Jump&Run-Levels gesellen sich in unregelmäßigen Abständen dreidimensionale Action-Levels, die den Grafikchip des *Game Boy Advance* so richtig zum Glühen bringen. Hier steigt ihr entweder in einen pfeilschnellen Jedi-Raumer oder ein Republik-Kanonenschiff und jagt mit wahnsinniger Geschwindigkeit durch die bekannten Locations des Films wie zum Beispiel die Straßen von Coruscant oder das Asteroidenfeld. Begleitet wird dieser Augenschmaus übrigens von der Original-Filmmusik, die in einer der besten Qualitäten aller Zeiten aus dem Lautsprecher des *Game Boy Advance* dringt. Spätestens jetzt sollte man ernsthaft die Anschaffung von Kopfhörern in Erwägung ziehen, um den Sound in Stereo zu genießen.

GAME BOY ADVANCE

SW Episode II: Angriff der Klonkrieger

Vertrieb	THQ
Genre	Action
Spieler	1
Speichern	Modulinterner Speicher
Sprache	Deutsch
Veröffentlichung	Juni

Fazit

Erlebt den neuesten Teil der Star-Wars-Saga hautnah am Game Boy Advance mit.

Coole Games für heiße Tage!

Tauche ein in Raymans einzigartiges Universum!

ADVANCE 01-2001: "Frage: Rayman Advance kaufen oder nicht? Antwort: Ja, klar, besser heute als morgen....Das Spiel ist ein absoluter Hingucker und es macht tierisch viel Spaß...

CLUB NINTENDO 12-2001: "Rayman gehört schon seit Jahren zu den beliebtesten Spielehelden, da versteht es sich von selbst, dass er auch auf dem Gameboy Advance mit einem Hit vertreten ist."

GBANEWS.DE: "Rayman ist ein erstklassiges Spiel...Wer's nicht kauft ist selber Schuld."

Ubi Soft
www.ubisoft.de

Rayman Advance © 2001 Ubi Soft Entertainment. All rights reserved. The logo and character of Rayman are trademarks of Ubi Soft Entertainment. Davis Cup © 2002 Ubi Soft Entertainment. Licensed by ITF Licensing (UK) Ltd to Ubi Soft Entertainment SA. Pinball © 2002 Binary9 Studios, Ltd. Published by Ubi Soft Entertainment under license from Binary9 Studios, ltd. SUPER STREET-FIGHTER 2TM© CAPCOM CO., LTD 2001 © CAPCOM U.S.A. 2001 ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM and the CAPCOM LOGO are registered trademarks of CAPCOM CO. LTD, BREATH OF FIRE is a registered trademark of CAPCOM CO., LTD ALL RIGHTS RESERVED. Lilo & Stitch™© 2002 Disney. All rights reserved. Moorhuhn is a registered trademark of Phenomedia AG, Bochum, Germany. Licensed by Phenomedia AG, Bochum, Germany. © Ubi Soft Entertainment and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft, Inc. GAME BOY ADVANCE AND THE GAME BOY ADVANCE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. ©2002 NINTENDO.

Britney's Dance Beat

Britney is back! Jedoch rockt die Pop-Prinzessin diesmal nicht auf der Bühne, sondern auf dem Display des *Game Boy Advance*.

Britney macht auch auf dem GBA eine gute Figur, denn die Animationen sind toll gelungen.

Britney's Dance Beat ist ein Spiel der besonderen Art und auf dem *Game Boy Advance* einzigartig. Ihr müsst dem Mega-Star auf die Sprünge helfen, denn nur mit eurer Hilfe legt Britney eine flotte Sohle aufs Parkett. Doch dazu müsst ihr euren Blick kurzzeitig von dem blonden Teenie-Star abwenden und euch dem Radar am linken Bildschirmrand zuwenden. Befindet sich der dort wandernde Balken genau über dem angezeigten Buchstaben, müsst ihr den entsprechenden Knopf drücken. Was sich zunächst einfach anhört, entpuppt sich im Verlauf des Spiels als echte Herausforderung. Denn dann legt das Spiel ein ungeheures Tempo vor und die Knopfkombinationen werden immer komplizierter. Dabei reagiert Britney prompt auf euren Knopfdruck und legt einen flotten Tanzschritt nach dem anderen auf die Bühne. Die Animationen der Haûptdarstellerin sind toll gelungen und überzeugen durch laszive Bewegungen, passend zu den Klängen von „Hit Me Baby One More Time" oder „Oops, I Did It Again". Insgesamt bietet das Spiel fünf Britney-Songs in guter Qualität. Für viel Spielspaß sorgt zudem die Tatsache, dass ihrLevels und Aufgaben erst freispielen müsst. Als Belohnung winken zahlreiche Fotos sowie ein aufregendes Britney-Video in ausgezeichneter Qualität. Alles in allem ist Britney's Dance Beat ein toller Geschicklichkeitsspaß, insbesondere für die Fans der Pop-Prinzessin.

Drückt ihr nicht zum richtigen Zeitpunkt den Knopf, kommt Britney aus dem Rhythmus.

GAME BOY ADVANCE

Britney's Dance Beat

Vertrieb	THQ
Genre	Action
Spieler	1-2
Speichern	Passwort
Sprache	Deutsch
Veröffentlichung	Erhältlich

Fazit

„Unterhaltsames Geschicklichkeitsspiel, vor allem für Britney-Fans"

© 2002 Britney Brands, Inc. All Rights Reserved. Britney Spears ™ Exclusively licensed to THQ Inc. Developed by Art Co. Art Co. and its logo are trademarks of Art Co., Ltd. Motion Capture data provided by House of Moves Motion Capture Studios, LLC. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other copyrights, trademarks and logos are property of their respective owners.

ATARI eden STUDIOS

GAME BOY ADVANCE PlayStation 2

Aufstrebender Mitarbeiter gesucht

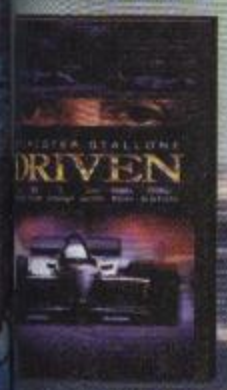
Internationale Aufgaben - 14 Firmenwagen

Können Sie Ihre Ziele gar nicht hoch genug stecken? Brauchen Sie starken Druck, um Bestleistungen zu vollbringen? Wie würden Sie damit umgehen, wenn Ihnen nasser Waldboden zusammen mit Ihrem Motor um die Ohren fliegt? Kommen Sie damit klar, wenn Sie ohne Sicht mit 90 Sachen in die Kurve schlittern, oder halten Sie das für gefährlich? Wir bieten Aufgaben für Bewerber mit Erfahrungen und Fähigkeiten, die ein kalkulierbares Risiko nicht scheuen.

chiffre: WWW.VRALLY3.COM

clarion
CAR AUDIO BEYOND
Clarion
NIKKO
EURODATACAR
MICHELIN
MAGNETI MARELLI

NOCH MEHR RENNACTION



AUF DVD UND VHS.

Screenshots Game Boy Advance

Feierabend ist auf der Ziellinie

LLY ® © 2002 Infogrames Europe SA All rights reserved. Developed by Eden Studios. ATARI is a registered trademark of Atari Interactive Inc., a wholly owned subsidiary of Infogrames Interactive Inc. V-Rally © is a registered trademark Infogrames Europe SA. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. TM, ® and the Game Boy Advance Logo are Trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2002 Nintendo. © 2002 Warner Home Video.

Game Boy Advance Lexikon

Hardware & Zubehör

Ihr wollt alles über den *Game Boy Advance* wissen? Welche Hardware-Varianten es gibt? Welches Zubehör das Spielen noch schöner macht? Was man braucht, um verschiedene *Game Boy Advance* miteinander zu verbinden? Hier erfahrt ihr es!

Game Boy Advance

Der *Game Boy Advance* bringt euch den maximalen Spielspaß für unterwegs. Das Handheld der neuen Generation, auf dem ihr selbstverständlich auch alle bisherigen *Game Boy*-Spiele zocken könnt, gibt es in fünf Farben, nämlich in „Clear Blue", „Purple", „White", „Black" und „Clear Red".

AC/DC Adapter Set

Wer viel spielt, was bei echten Freaks wie euch natürlich der Normalfall sein dürfte, sollte unbedingt mit der Anschaffung eines AC/DC Adapter Sets liebäugeln. Dadurch seid ihr nämlich zu Hause nicht mehr auf Batterien angewiesen, sondern könnt den *Game Boy Advance* einfach an die Steckdose anschließen!

Game Link Cable

Alleine spielen macht Spaß, logisch. Noch viel mehr Spaß hat man allerdings, wenn man mit oder auch gegen seine Freunde zockt. Mit dem unverzichtbaren Game Link Cable könnt ihr bis zu vier *Game Boy Advance* miteinander verbinden und so beispielsweise F-Zero: MAXIMUM VELOCITY zu viert spielen.

Rennspiele

Auch auf dem *GBA* könnt ihr richtig Gas geben und voll durchstarten!

Mario Kart: Super Circuit

Nintendo.....1-4 Spieler

Ob *SNES*, *N64* oder *Game Boy Advance*: Mario Kart ist ein grandioses Fun-Racing-Erlebnis! (Mit 1-Modul-Mehrspielermodus)

F-Zero: Maximum Velocity

Nintendo.....1-4 Spieler

F-Zero ist ein Spielspaßgarant erster Güte! (Mit 1-Modul-Mehrspielermodus)

Maniac Racers Advance

Konami .....1-4 Spieler

Das furiose Motocross-Spektakel ist wohl die abgefahrenste Zweirad-Hatz, die es momentan gibt. Echt cool!

GT Advance 2

THQ 1-2 Spieler

Wer auf knallharte Rallye-Action steht, wird an dieser Simulation nicht vorbeikommen. Auch grafisch ein Hammer!

Sportspiele

Für sportliche Aktivitäten ist der *Game Boy Advance* bestens geeignet.

Tony Hawk's Pro Skater 2

Activision.....1 Spieler

Was Activision bei diesem Spiel aus der Hardware herauskitzelt, ist einfach unglaublich! Das muss man gesehen haben.

ISS

Konami.....1-2 Spieler

Das beliebte Fußballspiel begeistert Fans von Fußballsimulationen und action-orientiertem Gekicke gleichermaßen.

Ready 2 Rumble: Round 2

Midway .....1 Spieler

Das nicht ganz so ernste Box-Spektakel gefällt nicht nur durch coole Charaktere!

Super Dodge Ball Advance

Ubi Soft .....1-2 Spieler

Wer gedacht hat, dass Völkerball öde wäre, sollte sich dieses Game ansehen.

Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in fremde Rollen? Hierfür sind Rollenspiele bestens geeignet!

Golden Sun

Nintendo.....1 Spieler

Der Rollenspiel-Hit für euren *Game Boy Advance* wird euch von der ersten Sekunde an fesseln. Monster, Helden und Magie sind die Zutaten für ein unglaubliches Abenteuer!

Breath of Fire 2

Ubi Soft .....1 Spieler

Dieses Game sollte wirklich in keiner RPG-Sammlung fehlen. Monster, Magie und echte Helden - das ist der Stoff aus dem gute Rollenspiele gestrickt sind. Den Vorgänger können wir euch übrigens auch wärmstens empfehlen!

Puzzle/Strategie

Denken, knobeln, tüfteln: Diese Spiele lassen einen einfach nicht mehr los.

Advance Wars

Nintendo.....1-4 Spieler

Dieses Game ist kaum zu schlagen! Unzählige Strategie-Missionen werden euch für lange Zeit an euer Handheld fesseln. Solospieler und Multiplayer-Fans kommen gleichermaßen auf ihre Kosten.

Jurassic Park III: Park Builder

Konami .....1 Spieler

Ihr wollt einen tollen Dino-Freizeitpark gestalten? Dieses packende Game gibt euch die Möglichkeit dazu.

Mech Platoon

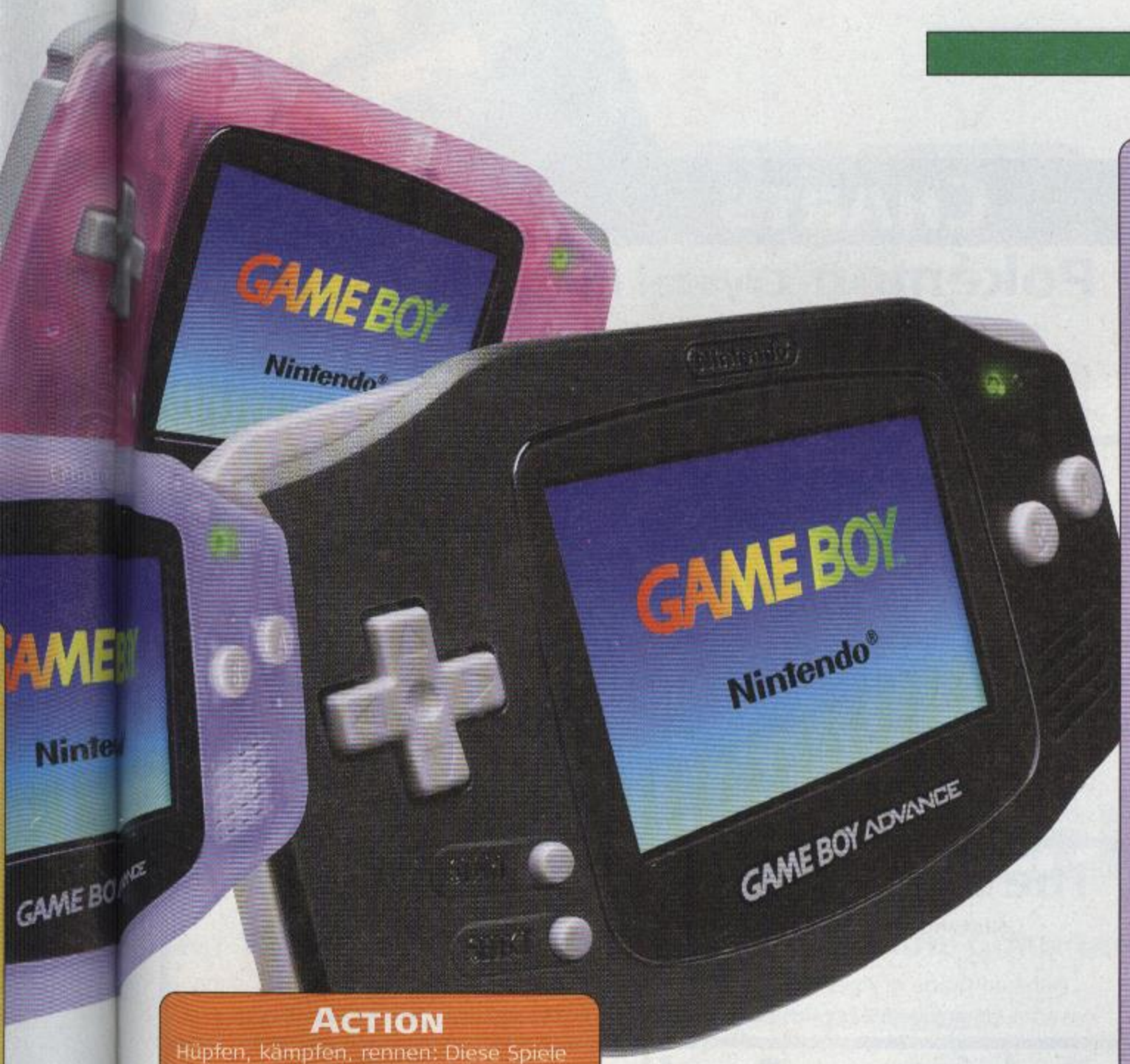
Kemco .....1-4 Spieler

Freunde von rundenbasierten Strategie-Spielen und waffenstarrenden Mechs kommen hier voll auf ihre Kosten.

Tetris Worlds

THQ .....1-4 Spieler

Ein echter Klassiker im zeitgemäßen 32-Bit-Gewand. Nach wie vor ein Hammerspiel – nicht nur zu viert!



Action

Hüpfen, kämpfen, rennen: Diese Spiele bieten traditionellen Spielspaß.

Super Mario World: Super Mario Advance 2

Nintendo..... 1 Spieler

Das wohl beste Mario-Abenteuer für unterwegs. Tonnenweise Levels voller Action, Spannung und konkurrenzlosem Gameplay!

Wario Land 4

Nintendo..... 1 Spieler

Neben der Mario-Reihe gehören die Wario-Spiele seit jeher zu den beliebtesten Spielen auf dem *Game Boy*.

Rayman Advance

Ubi Soft .....1 Spieler

Der beliebte Spieleheld von Ubi Soft gibt auch auf dem *Game Boy Advance* sein Bestes. Echt kultig!

Crash Bandicoot XS

Vivendi Universal .....1 Spieler

Crash muss die Welt aus Neo Cortex' eisigem Klammergriff befreien. Ein echter Leckerbissen für euren *GBA*!

Lady Sia

TDK.....1 Spieler

Lady Sia ist eine Fantasy-Heldin, die von euch durch ein hervorragendes Action-Game geleitet wird.

Super Mario Advance

Nintendo.....1-4 Spieler

In diesem lustigen Hüpfspiel sind mit Super Mario Bros. 2 und Mario Bros. gleich zwei Spitzen-Titel enthalten!

Action-Adventures

Suchen, rätseln, kämpfen: Die hier aufgeführten Games bieten alles!

Harry Potter und der Stein der Weisen

Electronic Arts .....1 Spieler

Während Harry auf dem *Game Boy Color* Star eines Rollenspiels ist, dürfen *GBA*-Fans ein Action-Adventure erleben.

Jurassic Park III: Dino Attack

Konami .....1 Spieler

Hier werden Jäger zu Gejagten! Ein echt spannendes Dino-Abenteuer.

Castlevania: Circle of the Moon

Konami .....1 Spieler

Zeig Graf Dracula, wo der Hammer hängt, und vernichte das Böse endgültig!

Die Monster AG

THQ .....1 Spieler

Auch die *GBA*-Fassung bietet euch Fun pur und fängt das Flair des Kino-Hits perfekt ein. Erschreckend gut!

Megaman Battle Network

Ubi Soft .....1-2 Spieler

Auch auf dem *Game Boy Advance* macht Megaman eine sehr gute Figur!

Aktuelle Hits

Hier zeigen wir euch die aktuellsten Spielehits für den *Game Boy Advance*, die derzeit die Charts stürmen!

Super Mario Advance 2

Marios neuestes Game-Boy-Advance-Abenteuer ist eine Klasse für sich.

Golden Sun

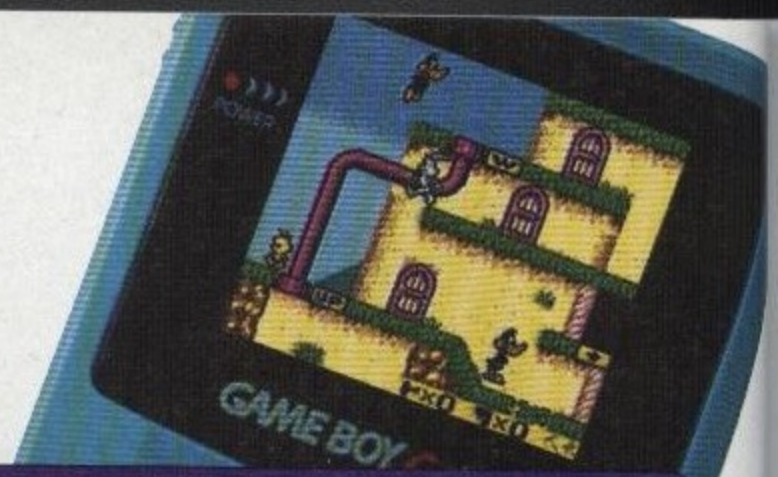
Der Rollenspiel-Knüller für unterwegs. Kämpft für Freiheit und Gerechtigkeit!

Advance Wars

Das wohl beste Handheld-Strategie-Game kommt bei euch mächtig gut an.

Wario Land 4

Wario hat es halt immer noch drauf. Geniale Rätsel und packende Action.



CHARTS

1 (1) Pokémon Crystal Edition

Nintendo .... Rollenspiel .....1-2 SPIELER

Die Crystal Edition von Pokémon bietet nicht nur alle 251 Pokémon, sondern lässt euch auch erstmals wahlweise als Trainerin oder als Trainer antreten. Besser geht's nicht!

2 (5) Pokémon Pinball

Nintendo .... Simulation .....1 SPIELER

Spielhallen-Action für die Hosentasche verspricht dieser Pokémon-Knaller. Wer auch nur ein kleines Faible für Flipper hat, wird an diesem Spiel nicht vorbeikommen.

3 (3) The Legend of Zelda: Oracle of Seasons

Nintendo .... Rollenspiel ..... 1 SPIELER

Link ist nach wie vor doppelt in den Charts vertreten. Oracle of Seasons konnte sich auf einem hervorragenden dritten Rang platzieren ...

4 (4) The Legend of Zelda: Oracle of Ages

Nintendo .... Rollenspiel ..... 1 SPIELER

... während Oracle of Ages auf dem vierten Rang folgt. Wenn man beide Spiele hat, dann erwartet einen eine Menge Zusatzstoff mit neuen Höhlen, abgeänderter Story u. v. m.

5 (7) Pokémon Trading Card Game

Nintendo .... Abenteuer/Sammelkarten-Spiel... 1-2 SPIELER

Das famose Trading Card Game begeistert nicht nur erklärte Sammelfüchse. Vor allem der Zweispielermodus steht bei euch ganz hoch im Kurs!

6 (6) Super Mario Bros. Deluxe

Nintendo .... Action ..... 1-2 SPIELER

Der Klassiker lässt sich nicht kleinkriegen und so hüpft sich Mario nicht nur in die Herzen der Spieler, sondern auch mitten in die Charts. Der Klempner hat es halt voll drauf!

7 (2) Pokémon Goldene & Silberne Edition

Nintendo .... Rollenspiel .....1-2 SPIELER

Nach über einem Jahr noch immer ganz oben. Seit April 2001 behaupten sich die Goldene und die Silberne Edition in den Charts. Ein echter Dauerbrenner eben!

8 (8) Pokémon Puzzle Challenge

Nintendo .... Puzzle-Spiel ..... 1-2 SPIELER

Ebenfalls überzeugen kann das knifflige Pokémon Puzzle Challenge, das spielerisch prinzipiell identisch ist mit Pokémon Puzzle League für das *Nintendo 64*.

TERMINE

Welche tollen Spiele für den *Game Boy Color* jetzt und in Zukunft erscheinen werden, verraten wir euch in dieser Übersicht.

AKTUELLE NEUHEITEN

DRAGON BALL Z: LEGENDÄRE SUPERKÄMPFER
Rollenspiel — Infogrames

HARRY POTTER UND DER STEIN DER WEISEN
Rollenspiel — Electronic Arts

Der kleine Son-Gohan zeigt seinem Trainer Piccolo, was er kampftechnisch draufhat.

Eine gute Verteidigung ist der halbe Weg zum Sieg. Geht deshalb sparsam mit den Karten um!

Der fiese Freezer ist der härteste Gegner im gesamten Spiel. Hier zählt jede Karte.

Dragon Ball Z:

Legendäre Superkämpfer

Der Traum aller DBZ-Fans wird wahr: Son-Goku und seine Freunde kämpfen auf dem *Game Boy Color* gegen Freezer.

Gehört ihr auch zu den Leuten, die jeden Tag um 19 Uhr das Telefon ausstöpseln, damit euch ja keiner bei der neuesten Folge Dragon Ball Z stört? Ihr könnt alle Attacken der Saiyajins ohne Stottern aufsagen und kennt ihre Kampfwerte auswendig? Wenn es nach euch ginge, könnte den ganzen Tag DBZ im Fernsehen laufen? Super! Euch kann geholfen werden. Mit Dragon Ball Z: Legendäre Superkämpfer habt ihr nun die Möglichkeit, die komplette Freezer-Saga auf dem *Game Boy Color* nachzuspielen. Als kleiner Möchtegern-Krieger Son-Gohan beginnt ihr dabei euer Training bei dem grummeligen Namekianer Piccolo und lernt erst einmal das ungewöhnliche Kampfsystem kennen. Dieses basiert nämlich auf den japanischen Sammelkarten. Auf einer Oberwelt sammelt ihr diese Kleinodien ein, um sie dann in den Kämpfen gegen die größten Streiter des Universums einzusetzen. Läuft euch ein Superkämpfer über den Weg, blendet das Spiel in einen gesonderten Screen um und mischt als Erstes die eingesammelten Karten. Diese können dann in zwei Phasen eingesetzt werden. Das erste ist die Angriffsphase, wo ihr euren Gegner mit wuchtigen Attacken wie Kamehame-Ha oder der Kiku-Kanone beharken könnt. Danach ist euer Gegenüber dran und ihr müsst euch eine gute Verteidigungsstrategie zurechtlegen. Diese kann sich auf einfaches Abblocken beschränken oder aber ihr verwirrt den Angreifer durch ein geschicktes Ausweichmanöver. Zwischen diesen strategischen Kämpfen erzählen tolle Story-Sequenzen die Geschichte der Freezer-Saga nach und decken auch so manchen noch nicht bekannten Handlungsverlauf auf. Für Dragon-Ball-Fans ist dieser Titel ein absolutes Muss.

Gewonnen! Son-Gohan macht vor Freude über den tollen Sieg einen Luftsprung.

Gut erkannt, Nappa! Und dieser Namekianer wird dir jetzt den Hintern versohlen.

GAME BOY COLOR

DBZ: Legendäre Superkämpfer

Vertrieb . . . . . Infogrames
Genre . . . . . Action
Spieler 1
Speichern . . . . Modulinterner Speicher
Sprache . . . . . Deutsch
Veröffentlichung . . . . . Juni

Fazit

„Endlich könnt ihr in die Haut der legendären Superkämpfer schlüpfen."

© Bird Studio, Shueisha, Toei Animation
© BANPRESTO 2002
Distributed by Infogrames

Die besten Games der Welt für die besten Leser der Welt!

Für all unsere lieben Leser, die immer gründlich das Club Nintendo Magazin lesen, gibt es jetzt ein ganz besonderes Bonbon. Ihr könnt zwei tolle Spiele-Pakete gewinnen, die es wirklich in sich haben. Da wir wissen, dass „Club Nintendo"-Leser sehr pfiffig sind, haben wir uns auch eine coole Gewinnspiel-Aufgabe ausgedacht!

Preise:
Zwei *GCN*-Software-Pakete, bestehend jeweils aus:

Was ihr dafür tun müsst:

Um eines der genialen Pakete abzustauben, müsst ihr uns drei Fragen beantworten:

>Welcher NBA-Star ist auf dem Cover von NBA Courtside 2002 abgebildet?

>Wie heißt der Pikmin-Erfinder? (Er ist auch der geistige Vater von Mario.)

>Für welches Videospielsystem erschien der Vorgänger von Super Smash Bros. Melee?

Wohin damit?

Schickt uns die Lösung bis zum 11.08.2002 an nachfolgende Adresse:

Club Nintendo
Stichwort "GCN-Software-Gewinnspiel"
Nintendo Center
Postfach 1501
D-63760 Großostheim

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von der Nintendo of Europe GmbH oder der Computec Media AG dürfen nicht am Gewinnspiel teilnehmen.

Diese drei kniffligen Fragen sind sicherlich nicht ganz einfach, aber bei so tollen Preisen darf das Ganze ja auch nicht zu leicht werden, oder? Wer allerdings die aktuelle Ausgabe des „Club Nintendo"-Magazins sorgfältig gelesen hat, dürfte keine großen Probleme mit der Beantwortung der Fragen haben! Ihr seht also, dass es immer gut ist, unser Magazin zu lesen. Glücklicherweise habt ihr ja bis zum 11. August Zeit. Wir sind schon sehr gespannt, wieviele schlaue Leser unsere Fragen richtig beantworten.

Consumer Service

Der Nintendo Consumer Service wird ständig erweitert!

Als der Nintendo Consumer Service vor nahezu zwölf Jahren ins Leben gerufen wurde, hattest du die Möglichkeit, bei Fragen rund um Nintendo unsere Konsumenten- und Spieleberatungshotline anzurufen. Dies kannst du selbstverständlich immer noch (die entsprechenden Rufnummern findest du auf Seite 4 in dieser Club-Zeitschrift), aber hinzugekommen sind jede Menge weitere Möglichkeiten, die du nutzen kannst, um Informationen über die Nintendo-Produkte zu erhalten:

Der Fax-Abruf:

Hier können Tipps und Spielhilfen zu folgenden *Nintendo GameCube*-Titeln (**Fax-Nr. D-0190/17 00 00-100*, A-0900/400 250-100***), *Nintendo® 64*-Spielen (**Fax-Nr. D-0190/17 00 00-200*, A-0900/400 250-200***) sowie *Game Boy™ Color*- und *Game Boy Advance™*-Modulen (**Fax-Nr. D-0190/17 00 00-300*, A-0900/400 250-300***) abgerufen werden. (*Talkline, 0,62 pro Minute in Deutschland und 0,68 pro Minute in Österreich):

- „Pokémon Crystal Edition" (*Game Boy Color*)
- „Pokémon Goldene Edition" (*Game Boy Color*)
- „Pokémon Silberne Edition" (*Game Boy Color*)
- „The Legend of Zelda – Oracle of Ages" (*GBC*)
- „The Legend of Zelda – Oracle of Seasons" (*GBC*)
- „F-Zero: Maximum Velocity" (*Game Boy Advance*)
- „Golden Sun" (*Game Boy Advance*)
- „Super Mario Advance" (*Game Boy Advance*)
- „Super Mario World – Super Mario Advance 2" (*GBA*)
- „Wario Land 4" (*Game Boy Advance*)
- „Banjo-Tooie" (*Nintendo 64*)
- „Excitebike 64" (*Nintendo 64*)
- „Kirby 64 – The Crystal Shards" (*Nintendo 64*)
- „Paper Mario" (*Nintendo 64*)
- „The Legend of Zelda – Majora's Mask" (*Nintendo 64*)
- „The Legend of Zelda – Ocarina of Time" (*Nintendo 64*)
- „Luigi's Mansion" (*Nintendo GameCube*)
- „NBA Courtside 2002" (*Nintendo GameCube*)
- „Super Smash Bros. Melee" (*Nintendo GameCube*)
- „Wave Race – Blue Storm" (*Nintendo GameCube*)

Die Nintendo GameCube Helpline:

Die Rufnummer **D-0190/91 20 20** (legion, 1,24 pro Minute) und **A-0900/444 653** (legion, 1,56 pro Minute) hält Infos speziell zu diesen *Nintendo GameCube*-Titeln bereit:

- „Luigi's Mansion"
- „NBA Courtside 2002"
- „Super Smash Bros. Melee"
- „Wave Race – Blue Storm"

Die Nintendo Computer Helpline:

Unter der Telefon-Nr. **D-0190/10 10 00** (legion, 0,62 pro Minute) und **A-0900/250 157** (legion, 0,68 pro Minute) erhält man Tipps und Spielhilfen zu folgenden Nintendo-Titeln:

- „Pokémon Crystal Edition" (*Game Boy Color*)
- „Pokémon Goldene Edition" (*Game Boy Color*)
- „Pokémon Silberne Edition" (*Game Boy Color*)
- „The Legend of Zelda – Oracle of Ages" (*GBC*)
- „The Legend of Zelda – Oracle of Seasons" (*GBC*)
- „F-Zero: Maximum Velocity" (*Game Boy Advance*)
- „Super Mario Advance" (*Game Boy Advance*)
- „Super Mario World – Super Mario Advance 2" (*GBA*)
- „Wario Land 4" (*Game Boy Advance*)
- „Banjo-Tooie" (*Nintendo 64*)
- „Kirby 64 – The Crystal Shards" (*Nintendo 64*)
- „Paper Mario" (*Nintendo 64*)
- „The Legend of Zelda – Majora's Mask" (*Nintendo 64*)
- „The Legend of Zelda – Ocarina of Time" (*Nintendo 64*)

Selbstverständlich werden diese Service-Angebote ständig mit Informationen zu weiteren und natürlich auch den neuesten Nintendo-Spielen ergänzt. Genaue Beschreibungen dazu, welche Daten du für die einzelnen Spiele abrufen kannst, erhältst du auf unserer Homepage www.nintendo.de unter dem Link „Consumer Service online". Hier gibt es übrigens auch jede Menge weitere Infos rund um die Nintendo-Produkte.

Tipps & Tricks

Ihr kommt bei den Spielen nicht weiter? Ihr wollt noch mehr Spaß mit euren Games haben? Hier verraten wir euch knackige Tipps zu den besten Spielen für den Game Boy Advance. Ab dieser Ausgabe findet ihr hier auch Tipps zu GameCube-Spielen. Übrigens: Solltet ihr Fragen zu Spielen von Nintendo selbst haben, ruft einfach bei der Hotline unter der Nummer 0190-00 00 00 an, von Montag bis Freitag von 13:00 bis 17:00 Uhr. Jeder Anruf kostet € 1,51!

NINTENDO GAMECUBE

Super Smash Bros. Melee

Bei Super Smash Bros. Melee gibt es neben der normalen Musik häufig noch eine alternative Melodie. Dazu müsst ihr während der Stage-Auswahl einfach L oder R gedrückt halten und anschließend die A-Taste betätigen. In der folgenden Übersicht seht ihr, welche Musik wo verfügbar ist. Viel Spaß damit!

Unendlicher Gletscher: Icicle Mountain
A: Ice Climber Music
L oder R: Ice Climber NES Music

Pilz-Königreich: Princess Peachs Schloss
A: Super Mario Bros. Music (überarbeitet)
L oder R: Super Mario Bros. Music (überarbeitet)

DK Insel: Tiefster Kongo
A: DK Rap
L oder R: DK Rap

DK Insel: Tropen Trubel
A: Donkey Kong Music
L oder R: Donkey Kong

Termina: Schädelbucht
A: Legend of Zelda
L oder R: Sarias Song

Hyrule: Temple
A: Zeldas Music
L oder R: Fire Emblem Music

Yoshi's Island: Yoshi's Story
A: Yoshi's Island Music
L oder R: Yoshi's Island Music

Yoshi's Island: Yoshi's Island
A: Super Mario World Music
L oder R: Super Mario Bros. 3 Music

Dream Land: Traumbrunnen
A: Kirby Music (überarbeitet)
L oder R: Kirby Music (überarbeitet)

Dream Land: Green Greens
A: Kirby Music
L oder R: Kirby Music

Lylat-System: Corneria
A: Starfox Music
L oder R: Starfox Music

Lylat-System: Venom
A: Fox's Music
L oder R: Fox's Music

Flachbildschirm: 2D-Welt
A: Game and Watch Music
L oder R: Game and Watch Music

Zebes: Brinstar
A: Super Metroid Music
L oder R: Super Metroid Music

Planet Zebes: Die Tiefen von Brinstar
A: Metroid Music
L oder R: Metroid Music

Eagleland: Onett
A: EarthBound Music
L oder R: Mother Music

Eagleland: Fourside
A: Fourside Music
L oder R: Fourside Music

F-Zero Grand Prix: Mute City
A: Capt. Falcon's Music
L oder R: Capt. Falcon's Music

F-Zero Grand Prix: Big Blue
A: F-Zero Race Music
L oder R: F-Zero Music

Kanto: Pokémon Stadium
A: Pokémon Theme Music
L oder R: Pokémon Rot und Blau Battle Music

Pilz-Königreich
A: Super Mario Bros. Music
L oder R: Dr. Mario Music

Pilz-Königreich II
A: Super Mario Bros. 2 Music
L oder R: Dr. Mario Music

Special Stages: Battlefield
A: Melee
L oder R: Melee

Past Stages: Dream Land
A: Kirby Superstar Music
L oder R: Kirby Superstar Music

Past Stages: Yoshi's Island
A: Yoshi's Island Music
L oder R: Yoshi's Island Music

Zu neuer Musik rocken auch die Ice-Climbers ab.

NINTENDO GAMECUBE

Wave Race: Blue Storm

Um bei Wave Race: Blue Storm auf den Rücken eines Delfins zu krabbeln, müsst ihr im Optionsmenü gleichzeitig X, Z und Start drücken. Anschließend erscheint ein neuer Menüpunkt, der Passwort-Modus. Hier DLPHNMOD eingeben und schon sitzt ihr auf einem Delfin.

Mit unserem Cheat geht's ab auf den Rücken eines Delfins.

NINTENDO GAMECUBE

Star Wars: Rogue Leader – Rogue Squadron 2

Jetzt gibt es auch die ersten Cheats zu dem Star-Wars-Kracher. Eingeben müsst ihr sie im Passwort-Screen. Sind zwei Codes angegeben, aktiviert ihr erst den einen, dann den anderen. R2D2 meldet sich, wenn ihr alles richtig gemacht habt. Möge die Macht mit euch sein!

Level select:
!!QWTTJ, CLASSIC

Death Star Escape Level: PYST?OOO, DUCKSHOT

Doppelte Leben:
JPVI?IJC, RSBFNRL

Millennium Falcon:
MVPQIU?A, OH!BUDDY

Naboo Starfighter:
CDYXF!?Q, ASEPONE!

Entwickler-Kommentar:
BLAHBLAH

Dokumentation:
?INSIDER

Kunst-Galerie:
EXHIBIT!

Konzerthalle:
COMPOSER

Schwarzweiß-Grafik:
LIONHEAD

TIE Fighter:
ZT?!RGBA, DISPSBLE

Bei diesen Cheats sieht Darth Vader wahrlich schwarz!

Benutzt einen Cheat und schon hat der Sternenzerstörer ausgespielt.

NINTENDO GAMECUBE

Pikmin

Anlässlich des Pikmin-Starts in Deutschland haben wir ein paar spaßige Tipps zu dem Wusel-Spektakel zusammengestellt.

Feuerwerk:

Wenn ihr ein tolles Feuerwerk erleben wollt, müsst ihr zunächst mindestens vier Pikmins um euch versammeln. Anschließend lenkt ihr auf dem D-Pad nach unten und eure kleinen Helfer tragen euch zur Basis zurück – und schwuppdiwupp, schon gibt es ein wuchtiges Feuerwerk.

Macht Olimar unsichtbar:

Um Olimar unsichtbar zu machen, müsst ihr einfach nach unten auf dem D-Pad lenken. Dazu dürfen allerdings keine Pikmins in seiner Nähe sein, da sie ihn sonst zur Basis transportieren wollen. Einmal hingelegt, kann Olimar nicht verletzt werden.

Passend zum Pikmin-Start in Deutschland gibt's die ersten Tipps. Viel Spaß!

GAME BOY ADVANCE

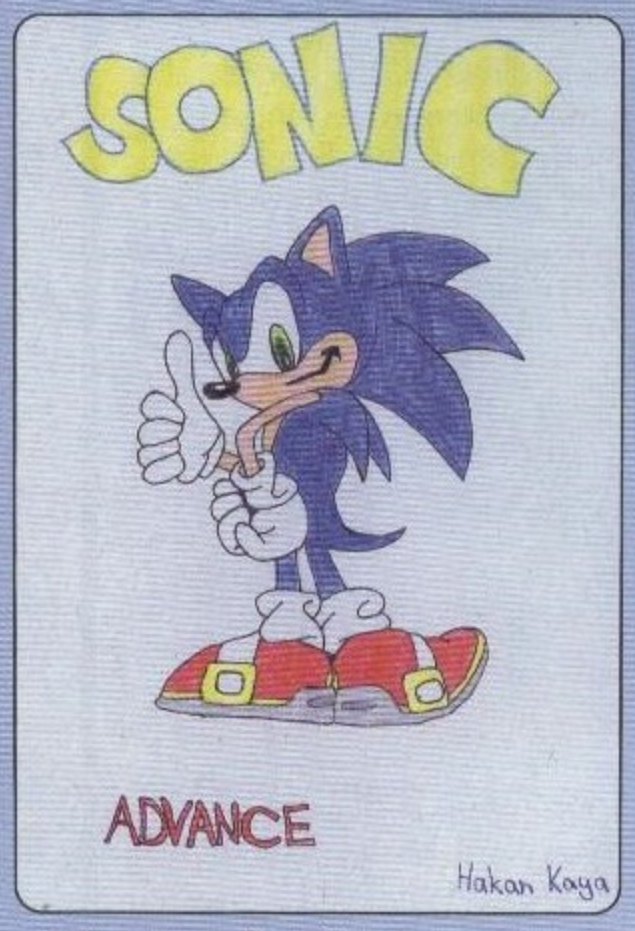
Britney's Dance Beat

Um bei Britney's Dance Beat direkt in den Genuss aller Geheimnisse und Levels zu kommen, müsst ihr als Passwort lediglich HMNFK eingeben. Auch das tolle Britney-Video könnt ihr mit diesem Cheat freischalten.

Britney macht nicht nur auf der Bühne eine gute Figur, sondern auch auf dem Display des Game Boy Advance! Mit dem Passwort hat das Freispielen ein Ende.

Nina Beydüz, Dortmund

Melanie Masuth, Rheinfelden



Hakan Kaya, Rheinfelden

LESERBRIEFE

Ihr habt Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreibt uns! Wir freuen uns über jeden eurer Briefe! Schickt eure Post einfach an die folgende Adresse:

Club Nintendo
Nintendo Center
Postfach 1501
D-63760 Großostheim

Telefax:
0 60 26 – 95 03 08

Tekken-Lady

NINA BEYDÜZ, DORTMUND

Ich schreibe euch zum ersten Mal und um ehrlich zu sein, werde ich dazu gezwungen! Wie ihr ja auf meinem mitgeschickten Bild sehen könnt, musste ich (bekennende Tekken-Fanatikerin) mich als Nina Williams verkleiden, da mir alle sagen, dass ich ihr total ähnlich sehe. Was denkt ihr denn darüber? Meine Freunde haben gesagt, dass ihr das Bild bestimmt abdrucken werdet. Bitte, bitte, bitte – macht das auch, denn sonst kauf ich mir keinen *GameCube*, kapiert! ;-) Das könnt ihr doch nicht verantworten, oder? (Eine Nina Williams kann eben auch mal ganz schön gemein sein!) Könntet ihr mir einen Gefallen tun und mein Foto an Namco weiterleiten? Ich habe nämlich gehört, dass sie einen Tekken-Film planen und Schauspieler suchen, die den Charakteren aus dem Spiel gleichen. Jeder, der mich kennt, ist der Meinung, dass es niemanden gibt, der Nina Williams ähnlicher sieht. Außerdem kann ich Karate (drei Gürtel) und eine Aikido/Kung-Fu-Mischung habe ich auch drauf. Bin auch charakterlich gerne so gemein wie die fesche Nina. Das ist doch was, oder?

Hallo „Nina",

Da wir so eine Kampfsport-Expertin natürlich nicht verärgern wollen, haben wir das Bild sofort abgedruckt! Wer weiß, vielleicht wirst du ja bald ein echter Filmstar? Wir würden es dir jedenfalls wünschen, denn die Ähnlichkeit mit Nina Williams ist wirklich verblüffend! Da du anscheinend auch ihre kämpferischen Fähigkeiten drauf-hast, müsste man dich ja nicht einmal von einer Stuntfrau doubeln lassen!

Endlich Sommer!

REINHOLD MENDEL, KIEL

Endlich ist mein „Wunderwürfel" da! Dank eurer tollen Berichte wusste ich ja schon, dass der *GameCube* ein absoluter Hammer wird. Als ich meinen neuen Schatz dann aber zum ersten Mal angeschaltet habe, hat es mich trotzdem umgehauen. Ich hab mir Wave Race: Blue Storm, Luigi's Mansion und Crazy Taxi gekauft. Vor allem bei Wave Race hat mich die Grafik aus den Socken gehauen. Wie geht das, dass die Gewässer so echt aussehen? Die Wellen und Wasserspritzer auf dem Bildschirm sehen aus wie im Film! Aber ich habe noch eine andere Frage: Wann kommt denn nun endlich ein Mario-Spiel für den *GameCube*?

Hallo Reinhold,

schön zu hören, dass du mit deinem *Cube* zufrieden bist. Seltsamerweise bekamen wir vor allem wegen Wave Race: Blue Storm enorm viel Post. Jeder will wissen, wie die Programmierer das Wasser so toll hinbekommen haben. Ehrlich gesagt ging es uns nicht anders, als wir zum ersten Mal mit unserem Jetski über die Wellen brausten. Manche Leser haben uns sogar gefragt, ob es sich dabei um vorberechnete Videosequenzen handelt, die quasi „eingeblendet" werden. Dies ist jedoch nicht der Fall. Das kühle Nass wird wirklich in Echtzeit berechnet und ist das Ergebnis jahrelanger Entwicklungsarbeit. Was aber noch wichtiger ist: Es sieht nicht nur fast so aus wie echtes Wasser, sondern es verhält sich auch so. Die komplexen Berechnungen, die dafür notwendig sind, lassen sich nur auf einer extrem leistungsfähigen Hardware verwirklichen. Der *GameCube* wurde so konstruiert, dass Spiele-Entwickler nicht ständig Kompromisse wegen mangelnder Grafik-Leistung eingehen müssen. Auf der Power-Konsole dürfen sie sich nämlich so richtig austoben und somit könnt ihr euch auf viele weitere Grafikperlen freuen! Im Rahmen unserer aktuellen E3-Reportage liefern wir erste Infos über Marios GameCube-Debut.

Mario Sunshine

GREGOR BUNTHE, ASCHAFFENBURG

Ich habe im Internet schon sehr viel über Mario Sunshine gelesen. Könnt ihr mir sagen, wann es in Deutschland erscheint? Worum geht es denn beim ersten Mario-Game für den *GameCube*? Wieso berichtet ihr nicht darüber? Ich will euch ja nicht nerven, aber ich denke, dass dieses Thema auch für andere Leser sehr interessant ist!

Hallo Gregor,

Natürlich nervst du uns kein bisschen! Außerdem haben wir tolle Nachrichten für dich, denn schon in dieser Ausgabe gibt es erste Infos über Marios neuestes GameCube Abenteuer, welches auf der diesjährigen E3 präsentiert wurde. Mehr erfährst du in der kommenden Ausgabe unseres Club Nintendo Magazins, die schon Mitte August erscheint. Schließlich gibt es dann einen Riesen-Artikel mit allen Infos und brandneuen Bildern zu dem potentiellen Megahit!

Anschluss-Fragen

STEFAN ZIMMERMANN, DÜSSELDORF

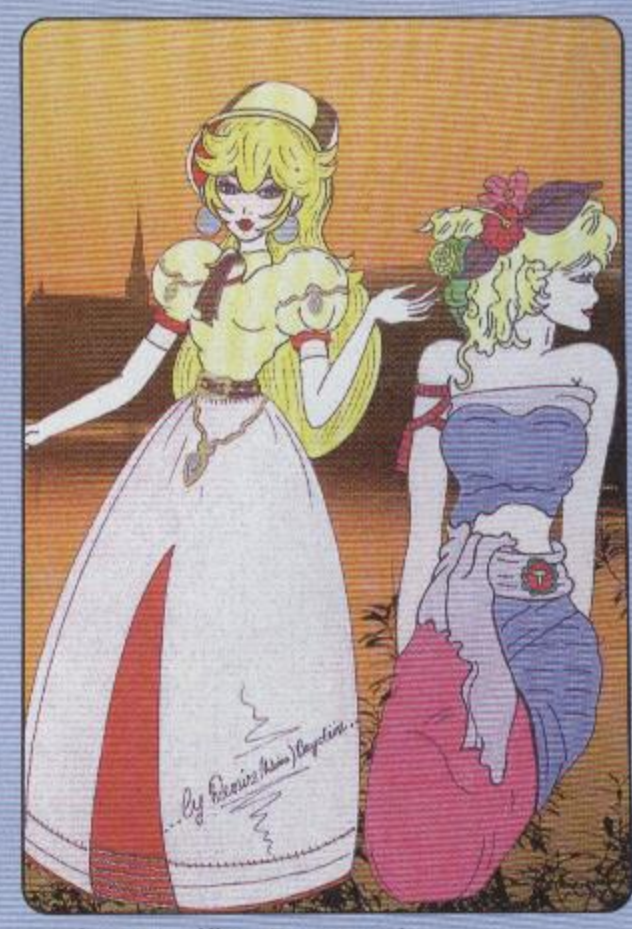
Ich wollte mal nachfragen, wie ich den *Cube* am besten mit meinem Fernseher verbinde. In meinem Zimmer habe ich leider nur einen alten Fernseher, welcher lediglich einen Anschluss für ein Antennen-Kabel hat. In unserem Wohnzimmer steht allerdings ein nagelneues Gerät und daher wollte ich wissen, welche Kabel ich brauche, um den *GameCube* anzuschließen.

Hallo Stefan,

mit dem Nintendo GameCube RF Switch/Modulator kannst du deinen *GameCube* an jeden Fernseher mit Antennen-Anschluss anschließen. Somit bräuchtest du nur dieses Zubehör, das du in jedem Geschäft kaufen kannst, das auch den *GameCube* im Sortiment hat. Glücklicherweise hat der Nintendo *GameCube* ja den praktischen Griff, so dass du ihn von einem Zimmer ins andere tragen kannst. Die Kabel, die der Konsole beiliegen, funktionieren bei neueren TV-Geräten einwandfrei, wenn ein Cinch- oder Scart-Anschluss vorhanden ist. Sieh auf der Rückseite des Fernsehgerätes nach oder wirf einen Blick in die Bedienungsanleitung eures Fernsehers. Dies dürfte ja kein Problem darstellen, oder? Sollte der Fernseher über eine RGB-fähige Scart-Buchse verfügen, solltest du dir mal das Nintendo RGB-Kabel näher ansehen. Da hier alle Farb-Signale separat laufen, erzielt man damit die optimale Bildqualität. Aber keine Bange auch ohne RGB-Kabel ist die Bildqualität tadellos!

Sina Vork, Husby

Tanja Peschke, Duisburg



Nina Beydüz, Dortmund

ICH WEISS NICHT GENAU, WAS ES IST –
ABER ES KOMMT DIREKT AUF MICH ZU.

Es wird heftig: N-ZONE/Jeden Monat/100 Seiten: News, Tests, Tipps und Tricks, Spielelexicon ⇒ GameCube/Game Boy Advance. Caution!

ENTER: N-ZONE.

Impressum
Club Nintendo

Herausgeber
Nintendo of Europe GmbH
Satoru Shibata

Redaktionsanschrift
Club Nintendo
Nintendo Center
Postfach 1501
D-63760 Großostheim
E-Mail: info@nintendo.de
Telefax: 0 60 26 - 95 03 08

Redaktionelle Erstellung
COMPUTEC MEDIA AG
Nürnberg

Redaktionsdirektor
Hans Ippisch

Redaktion
Ahmet Iscitürk, Jean-Reiner Jung, Jens Quentin, Fabian Sluga

Layout
Tanja Päßler, Paul Krügel
Sandra Wendorf

Lektorat
Michael Ploog (Textchef), Margit Koch, Birgit Bauer, Nicole Andert, Claudia Brose

Team Nintendo
Gabriele Schröder, Paul Ashcroft, Harald Ebert, Marko Hein, Jens Geisendorff, Frank Prennig, Doris Kapraun

Produktionsleitung
Martin Closmann

Druck
Oberndorfer Druckerei GmbH
A-5510 Oberndorf bei Salzburg

Anzeigenberatung
Alexander Kreis
Telefon: +49 - 911 - 28 72 - 151
Fax: +49 - 911 - 28 72 - 241
E-Mail: alexander.kreis@computec.de

Anzeigenleitung
Thorsten Szameitat (V.i.S.d.P.)
Es gelten die Mediadaten Nr. 15 vom 1.1.2001

Konsumentenberatung
0180 - 5 00 58 06
(0,12 pro Minute) (Mo.-Fr.: 13-17 Uhr)

Spieleberatung
0190 - 00 00 00
(1,51 pro Anruf) (Mo.-Fr.: 13-17 Uhr)

Club Nintendo Österreich
Postfach 83, A-5027 Salzburg
Telefax: 06 62 - 8 89 21 92 39
Hotline: 06 62 - 87 63 48
(Mo.-Fr.: 9-12 Uhr, Mo./Di./Do.: 13-17 Uhr, Mi.: 13-19:30 Uhr)

Club Nintendo Schweiz
Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel
Telefax: 061 - 3 19 98 20
Hotline: 061 - 3 19 98 36
(Mo.-Fr.: 9-11 Uhr, 14-16 Uhr)

Club Nintendo Online
www.nintendo.de
www.gameboyadvance.de
www.pokemon.de
www.zelda.de
www.pokemongoldundsilber.de

Erscheinungsweise
Sechs Ausgaben pro Jahr (zweimonatlich)
Abonnement-Service: RTV, Weiterstadt
Pressepost-Nummer: D 31192 F
Das „Club Nintendo"-Magazin wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht.

Urheberrecht
© 2002 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved.

Alle im „Club Nintendo"-Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Magazins bedarf der ausdrücklichen, schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd.

Damals ...

Was stand vor neun Jahren im „Club Nintendo"-Magazin?

Im CN 03/93 ging es nicht nur wetterbedingt heiß zur Sache. Das lang ersehnte Modul Star Wing sorgte mit seinem eingebauten Super-FX-Chip für ein echtes Grafikfeuerwerk. Erstmals gab es echte 3D-Polygon-Optik auf dem *SuperNES* zu bewundern und da bekamen nicht nur wir leuchtende Augen. Mit Darkwing Duck und Kirby's Dreamland kamen auch *Game Boy*-Fans voll auf ihre Kosten. Der rosa Pummel Kirby war übrigens gleich zweimal im Heft vertreten. Kirby's Adventure für *NES* entlockte unserem Tester wahre Lobeshymnen. Für Basketball-Freaks gab es übrigens ein ganz besonderes Bonbon: ein umfangreiches Special zur Basketball-EM! Das Sportereignis wurde nämlich von Nintendo mitgesponsert. Mario hatte auch seinen verdienten Auftritt im Heft – allerdings eher ungewöhnlicher Natur. Auf Seite 29 berichteten wir nämlich über Super Mario Bros. – The Movie!

Vorschau
auf die nächste Ausgabe

NINTENDO GAMECUBE

Super Mario Sunshine

Shigeru Miyamoto kann es einfach nicht lassen. Nachdem er gerade erst mit den coolen Pikmin für Furore sorgte, steht schon das nächste Hammer-Projekt an. Es handelt sich um nichts Geringeres als Marios *GameCube*-Einstand! Sicherlich müssen wir nicht erwähnen, dass wir es hier mit einem weiteren Meisterwerk zu tun haben – oder gab es jemals ein Mario-Spiel, das euch nicht aus den Socken gehauen hat? Dank der ausgezeichneten Hardware-Power des *GameCube* erlebt ihr den beliebten Klempner in dem grafisch eindrucksvollsten Mario-Game. Wir nehmen den Kracher für euch unter die Lupe!

NINTENDO GAMECUBE

Eternal Darkness

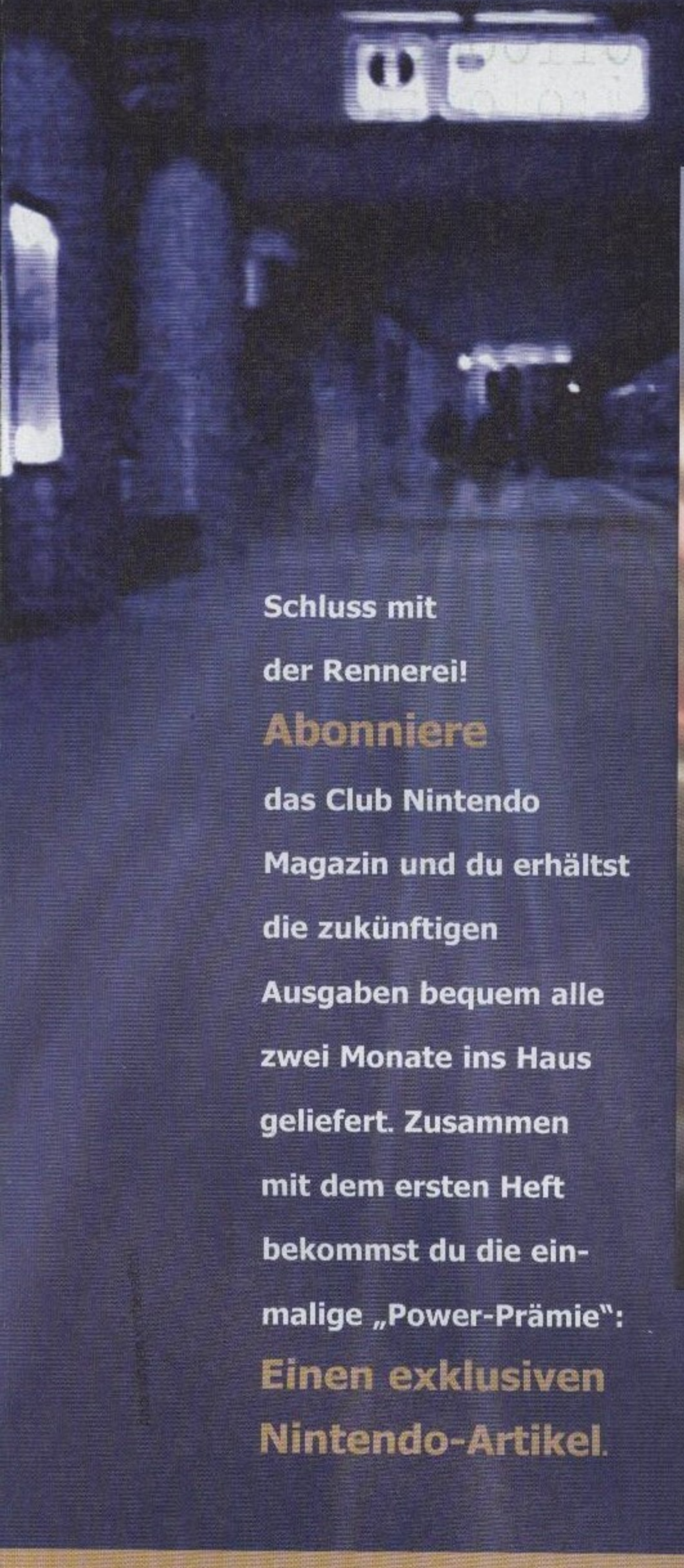
Die ewige Finsternis kommt ... Das wohl atmosphärischste Konsolenspiel aller Zeiten nähert sich langsam, aber sicher seiner Vollendung. Schon jetzt überschlägt sich die Fachpresse mit ihren Lobeshymnen. Für uns Grund genug, um euch nächstes Mal einen noch tieferen Einblick in das Gruselspektakel zu gewähren. Freut euch auf nagelneue Bilder und brandheiße Infos zu dem Hit!

Club Nintendo

Weitere Themen im August

Aktuelle Infos und Tests rund um den *Nintendo GameCube* und *Game Boy Advance*. Außerdem tolle Leserbriefe, Tipps, Reportagen u. v. a.!

Nie mehr zu spät dran!



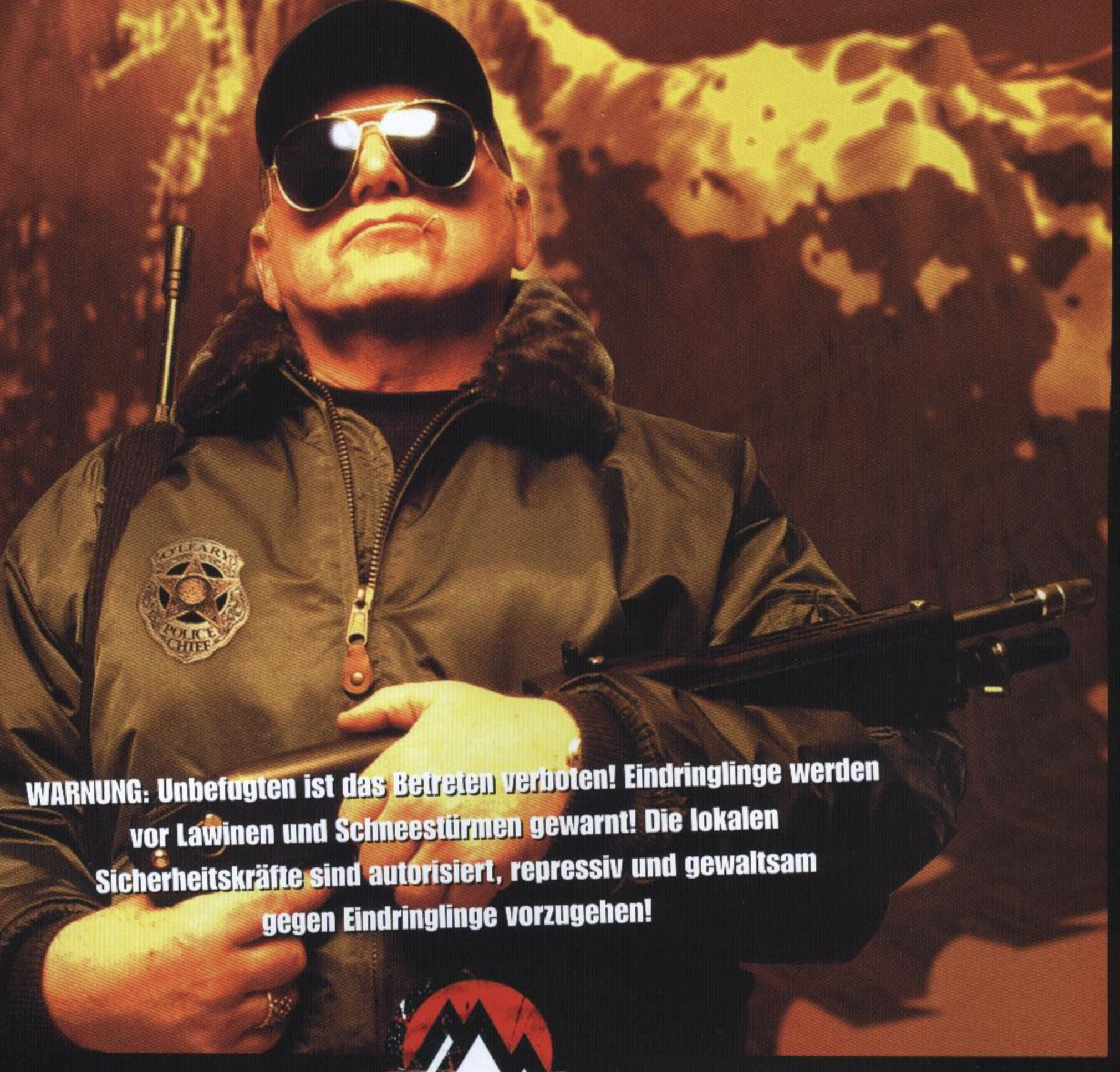
Schluss mit der Rennerei!

Abonniere das Club Nintendo Magazin und du erhältst die zukünftigen Ausgaben bequem alle zwei Monate ins Haus geliefert. Zusammen mit dem ersten Heft bekommst du die einmalige „Power-Prämie“:

Einen exklusiven Nintendo-Artikel.

Das Club Nintendo „Power Abo” kostet € 15,31 (+Nachnahmegebühr) und gilt für die Dauer eines Jahres. Die Zahlung erfolgt bei der ersten Lieferung per Nachnahme und beinhaltet die Versandkosten für sechs Magazine und die coole „Power-Prämie”, die es exklusiv für Abonnenten gibt. Anschließend erhaltet ihr die restlichen fünf Ausgaben eures Abos im zweimonatlichen Rhythmus. Das Abonnement verlängert sich automatisch, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf gekündigt wird. Jede Verlängerung des Abonnements kostet erneut € 15,31 (+Nachnahmegebühr) und beinhaltet eine neue Prämie.

KEINE FRAGEN!
KEINE SNOWBOARDS!



WARNUNG: Unbefugten ist das Betreten verboten! Eindringlinge werden vor Lawinen und Schneestürmen gewarnt! Die lokalen Sicherheitskräfte sind autorisiert, repressiv und gewaltsam gegen Eindringlinge vorzugehen!

DARK SUMMIT™

PlayStation.2 XBOX NINTENDO GAMECUBE™

Dark Summit - Game and Software © 2002 THQ Inc. Developed by Radical Entertainment Ltd. Radical and its logo are trademarks of Radical Entertainment Ltd.

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
© 2002 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind Marken oder eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.
TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARK OF NINTENDO.

VERTRIEB: THQ Entertainment GmbH, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

© 2002 **THQ**. All rights reserved. Published by **THQ**

THQ
WWW.THQ.DE

NINTENDO GAMECUBE™

PIKMIN™

Lass Pikmin die
Drecksarbeit machen.

Life's a game

www.nintendogamecube.de